325 PESETAS

número 4

julio-agosto '95

PUBLICACION MENSUAL

KABUKI

MANGA! MANGA!, EL ORIGEN DE LAS VIÑETAS

DIRTY PAIR: CHICAS MALAS

VENUS JAPAN

UN VISTAZO DIFERENTE A NAUSICAÄ

El video-juego más vendido del mundo, ahora en manga

¿QUIERES PELEA?

Si quieres saber cómo es el puro y duro combate callejero, lucha por conseguir la serie limitada de 8 números de Street Fighter II. Verás como en este manga de Masomi Kanzaki las peleas son mucho más que un juego.

Glénat

Fuera de lo común.

KABUKI

Nº 4 Julio/Agosto 95

EDITORIAL

De espaldas al sol naciente...

En este, nuestro cuarto número, secciones van y secciones vienen, entre televisiones ateridas, viciosos del erótico y reseñas malhumoradas.

Mientras tanto, las cartas van llegando a la redacción. En ellas, declaraciones de todos los colores y sabores: nos odian y aman por partes iguales, y nunca causamos indiferencia. Eso, lo creáis o no, alegra nuestros santos corazones.

Y a los que seguís apoyándonos mes tras mes, gracias. Seguimos...

Jorge Riera

Joan Navarro
Director Editorial

Jorge Riera
Director de la Publicación

Akemi Pérez
Redactora en Jefe

Antonio Busquets y Mila Armengod
Diseño y Maquetación

Megumi Jigoku
Artista Principal

Publicación mensual de **Ediciones Glènat, S.L.**
Gran Vía, 646, 5º, 4ª, 08007 Barcelona

Presidente: **Jacques Glènat**
Directora: **Elisabeth Ranc**

Imprime: **T. G. Soler, S. A.**
Depósito Legal: B-3050-1995. ISSN: en trámite
Distribuye: **SGEL**, Avda. Valdelaparra, 29, 28100 Alcobendas (Madrid)

© 1995 Ediciones Glènat S.L.

El precio en Canarias, Ceuta y Melilla incluye los gastos de transporte. Prohibida la reproducción total o parcial de textos y dibujos sin la autorización escrita de la editorial

Kabuki es una publicación teórica de divulgación de la historieta japonesa. Las ilustraciones que se reproducen en los textos son copyrights de sus creadores, agentes o editores originales.

CONTENIDOS

1 *Portada:*
Dirty Pair

3 *Editorial*
Jorge Riera
5 *Actualidad:*
Correo, Noticias, Novedades, Fichas, Otakuuuu!!! y Jigoku 4
21 *Dirty Pair*
M. A. Hernández y Sergi Albir
26 *Nausicaä*
Sergi Òscar Albir
32 *Dale, Dale al Botoncito*
Sergio Benet
34 *Manga! Manga!*
Gil Enrique Torres
39 *Venus Japan*
Zaruko
44 *Ciudadano Kame*
Antonio Busquets
46 *Tratado Kabuki:*
KamiSeeds, Dark Angel...

creditos

Han colaborado de cualquiera de las más lacerantes formas en este pedazo de revista descerebrada: **Sergi Òscar Albir i Langa** (nunca se puso cachondo con el *Vanity Angel*), **Sergio Benet** (el hombre que introdujo a nuestro director en el sórdido mundo del alcoholismo), **Antonio Busquets** (el único y verdadero G-Fan), **Miguel Angel Hernández** (que entrega mal y tarde), **Nadia** (preciosa), **Akemi Pérez** (la "*scream queen*" favorita de los niños que leen manga), **Jorge Riera** (agradece a Joan Navarro el ser el mejor editor del mundo y pelotea cosa fina), **Javi Sánchez** (dibuja tebeos susssiooss), **Jose Sirgado** (con mucha, mucha mala leche...), **Jordi Tabernero** (en su cruzada contra la ignorancia), **Gil Enrique Torres** (eternamente redundante), **Mila Armengod** (odia las medianías), **Javier Vázquez** (colaboró en el diseño del logo), **Ramón Jiménez** (fotógrafo del Caos) y **Zaruko** (depravado instigador a la promiscuidad y el vicio historietístico).

Agradecimientos y dedicatorias

Óscar Valiente (el hombre), **Maria Ferrer** (la mujer), **Eduardo Guillot** (por su camiseta de *Dominion*, lo exigimos para nuestras filas), **Juanjo Sarto** (seguimos recordando quien es), **Xavier Catafal** (MANGAVIDEO), **Manolo Valencia** (el Toni Manero de la generación X), **Ana Maria Meca** (te queremos), **Lázaro Muñoz** (ya te llamo yo), **Sergio Herrera** (fuck off!!), **Josep Mª Tudela** (es una gran persona), **Ortega´s bros.** (freak!), **Sergio Álvarez** (Pecadorrrrlll!!!), **Gerard Miquel** (Kovalski was great!), **Jacobo Molins** (te debo un café), **Ismael Rumbeu** (Vespa-man, el hombre enfermo) y a **Sonia**, porque ha logrado, casi sin conocerla, casi sin darme cuenta, robarme el mes de Abril...

CORREO

Responde Akemi Pérez

Yo, Akemi, la magnífica hembra que responde a todo lo que ansiáis saber en estas, las páginas de vuestra revista, os pide, os exige, que os dejéis de tanto manga y tanto anime y me asoléis con vuestros problemas sentimentales. Exijo conocer algo más acerca de vuestras promiscuas existencias. Y si no, al menos, dejad de preguntar sobre lo nuevo de *Dragonball*...

Hoy, amados niños-manga, comenzamos de buen talante, con simpatía y humor, gracias al muchachote **Carlos Casasola** de **Málaga**, que se porta el chaval y se marca un tanto con una mecanografiada carta en la que no se limita a "*bacer un puñado de preguntas complicadas, como hacen algunos que yo me sé: leen una noticia fresca en algún correo, e inmediatamente escriben para preguntarte lo que ya saben*".

Ahí, ahí, hombre, tienes razón. En cuanto a tu hermana, creo que deberías "divorciarte" de ella o hacerle tragarse toda la segunda tanda de episodios de *Dragonball Z* seguidos. A ver si así te deja en paz. Santo, que eres un santo.

Para conseguir material de importación, si no hay ninguna tiendecilla especializada por Málaga, como no te des una vuelta por Barcelona o contactes con alguna librería especializada que sirva material por correo, mal te veo, cariño...

De verdad, no sé si eres un cachondo mental o es que realmente eres el primer hombre en mi vida que comienza a respetarme...

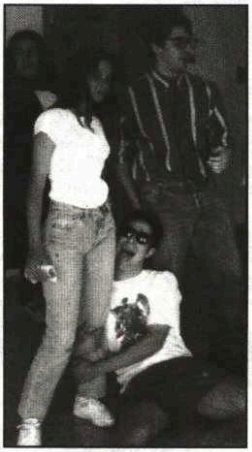


Foto: Ramón Jiménez

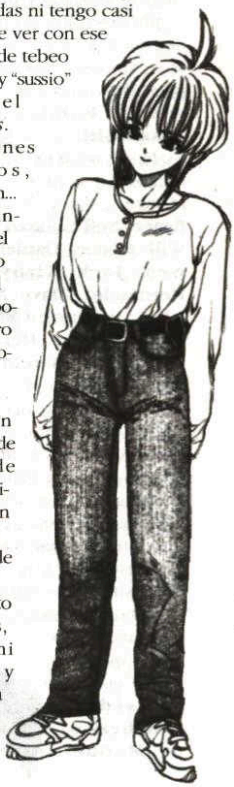
Akemi Pérez posa con parte del equipo de colaboradores de Kabuki

Para conseguir fanzines intenta escribir a alguna de las direcciones que aparecen en nuestra sección dedicada al tema (escrita por mí misma, la ninfa de la crítica del manga).

Me halaga que prefieras nuestra forma de escribir y hablar sobre una u otra serie. Y, por cierto, gentil hombre, a mí *Bastard* me parece en su conjunto pésima, pero con un nivel gráfico muy alto. Y además es caro. *Orion*, una auténtica basura fantacientífica, tienes razón, Carlos. De nuevo estoy de acuerdo contigo, *Video Girl Ai* es genial, y Yota me pone ciertamente cachonda. Es tan tierno...

No, te aseguro que yo no soy **Yoko M.** Yo no hago esas cochinadas ni tengo casi nada que ver con ese pedazo de tebeo obsceno y "sussio" que es el *Sueños*.

Tienes 20 años, uhhmmm... interesante. Lo del autógrafo no es del todo imposible, pero por el momento, confórmate con este par de fotos de una servidora con parte del equipo de *Kabuki* (por cierto en estas, luzco mi actual y bellísima melena). Besos.



Pablo Manuel Martín Fernández de **Plasencia** (**Cáceres**) en el fondo debe ser un pedazo de pan mojado en chocolate. Aunque se haga el duro y falte el respeto a nuestro equipo de colaboradores.

No le gusta que llamemos jodido a Goku y a nosotros no nos agrada que sea tan jodido. Quiere que hablemos más de la Ranma. Lo haremos. Y por si fuera poco, me llama "maldita" el jodido y pide que le publiquemos la carta (aquí está, querido).

Haces mal en odiar el comic americano y británico por extensión. Te pierdes autores infinitamente superiores a tus tan preciados **Akira Toriyama** o **Rumiko Takahashi**, tales como **Scott McLoud**, **Alan Moore**, **Peter Bagge**, **Neil Gaiman**, **Will Eisner**, **Daniel Clowes**, **Jack Kirby**, **Beto Hernández**, **Dave McKean**, **Alex Raymond**, **Winsor McCay**, **Jaime Hernández**, **Carl Barks**, **Harold Foster**, **Steve Ditko** y tantos otros. Y sí, soy japonesa, bueno, casi, ya que mi madre es de Osaka pero mi padre es de un pueblecito de Valencia llamado Mislata, lugar donde actualmente residimos (aunque estuvimos tres años en Moncofar). Y, por supuesto, no voy a hacer demasiados comentarios impertinentes. Solo los necesarios, ¿qué te crees, que esto es un correo de **Isidro Sánchez** o de **Manuel Díez**? No, bonito, yo soy **Akemi Pérez**, y como TILFORD, soy única.

El defensor de Sailor Moon nos hace unas cuantas críticas o apuntes: 1) No le gusta que le llame desgraciado. Pues bien, chato, no te lo tomes a mal, tan solo lo decía en sentido metafórico, o algo así.

2) Y no, yo no me meto con *Sailor Moon*. Es más, a mí me gusta.

3) El video-juego, sí, es una basura. Deleznable. ¿Qué se le va a hacer? ¿Acaso porque tú lo tengas quiere decir que deja de ser menos basura?

4) No, no le tenemos manía a *Sailor Moon*. Yo digo "no" a tener manía a *Sailor Moon*. Yo digo "no" a la pornografía. Yo digo "no" a las drogas. Tenemos manía a tantas otras cosas... 5) Haremos caso a todas tus propuestas.

El chico este de **Madrid**, **Juan Pablo Sanz González**, me hace delirar. ¿Estás de cachondeo o es que al fin he hallado un hombre que me trate con respeto y me llame de usted y todo?

Es cierto que *Mangazone* es una de las pocas revistas sobre manga y anime que merece pena leer, pero eso no les resta el hecho de que sean unos bestias. Y de nuevo, sí, en el reportaje de *Sesame Street*, nos referíamos a la versión animada de *KOR*. Y, por supuesto que el estilo de **Akemi Takada** (mi homónima) es infinitamente superior que el del ñoño **Izumi Matsumoto**. **Alejandro Serrano**, el hombre de mucho ruido y pocas nueces, en su bello texto *Jigoku 1*, cuando hablaba de "*el digno producto de los chicos del saurio de los países cálidos*", se refería en un hermoso circunloquio al fanzine *Neko* de CAMALEON EDICIONES. Esperamos tus nuevas cartas, amiguito **Juan Pablo**.

Otro homónimo, pero esta vez de ese hombre oscuro objeto del deseo, nuestro director, **Jorge Roca Cloquell** que habita en

C/Cronista Remigio Vicedo nº 10 - 2p. 03802 - Alcoy (Alicante) y quiere, amados otakus, entablar una buena amistad "correera" con vosotros. Es un hombre enfermo ya que asegura disfrutar endiabladamente con *Sueños*, *Street Fighter II* y *Kabuki* (¿¡?!).

De entre las series que citas en tu gloriosa carta, tres de ellas están en estudio y *Ah! my Goddess* y *Compiler* acaban de ser editadas por esa gente de tan gran corazón que habita en PLANETA. Ahora, me dispongo a nombrar el título de una serie, para así poder meter una ilustración de dicha serie, que está mü chula: *Fatal Fury*. Yastá. **Sr. Busquets**, director de *Flash-Back*, redactor en jefe de *Qué y Dónde*, crítico cinematográfico, G-fan y maquetador insigne de esta fasta publicación, proceda a la inserción de la ilustración de marras. *(«Espera que la encuentre... ¡¡¡Jo, si ya la he colocado en la página anterior!!!» A. B.)*

Lo último ya del amiguito **Jorge**, es que se vanagloria de ser fan del tebeo cochinoooooooooooooooo *Sueños*, y del **Riera**. ¡¡¡¡¡Pecado-orrrrrrrrrlllllllllllllll!!!!!

Foto: Ramón Jiménez

Akemi Pérez es feliz con nuestro director y sus enfermos amanuenses

Los que, obviamente no desean cartearse son **Manuel** y **Jaime Ortega Vicente** (**Madrid**), nuestros freaks mutantes del mes, que dicen palabras mü chulas, mü largas y de tener mucha cultura o usar intensivamente el LAROUSSE ("laudatorio", jo, qué tíos), hecho este último que se corrobora inmediatamente, dadas las carencias de su prosa. Estos hombres, enfermos, amigotes del *Mangazone* y correctos articulistas (tal como está el patio, "en el país de los ciegos...") le tienen mucha manía a nuestro santo director, que es un casto hombre al que todo ser humano dotado de un mínimo de sensibilidad y moralidad, debería abrazar, mimar y querer. Pero ellos no. Los muy puñeteros no se contentan con escribir la maldita cartita, sino que además dicen (amenazan, casi) que la van a publicar en ese fanzine del que nunca me llegan copias de prensa para reseñar, llamado *Kimagure*.

Varios errores de los frikis de Madrid: 1) La impertinente y merecida contestación que tu hermano sufrió en sus carnes no fue dada por nuestro querido director ni tuvo nada que ver con ella. El artífice fue **Sergi Òscar Albir i Langa**, un buen colaborador de esta revistilla que ciertamente es más cachondo que tú. 2) El fanzine del que me hablas no se llamaba *Otaku press!!* (incluso en la mención de este fanzine la pifias, y te comes a lo bravo los dos signos de exclamación finales) sino *Otaku* (a secas, guapísimos). Hay una diferencia abismal entre los dos fanzines. 3) Al **Sr. Riera** le agrada **Rumiko Takahashi** y *Dragon Ball* en su primera etapa, bonitos.

Un consejo, aprended a mecanografiar. Vuestra carta está plagiada de errores incluso sintácticos y aunque os lo paséis pipa poniendo fraseci-

llas en el original japonés, esto no hace más que ocultar un evidente desconocimiento del idioma castellano.

"Paranoico" no lleva acento, "niño-manga". Difícil sí lleva acento (no obstante, tú no lo pones). Y, buen amigo, puñeteros amigos **Ortega**, dejad un poquito de lado los mangas y leed. Leer es sano. Cuando lo hagáis, os daréis cuenta de que no todo proviene de Japón, y de que **Maquiavelo** (que no hacía mangas) sí escribió un libro llamado *El Arte de la Guerra*.

Lo de Belldandy fue un error. Ahí sí. "Touché". **Sánchez** lleva acento. "Después" lleva acento. "Tendréis" lleva acento.

Esperamos que la copia de este cúmulo de desatinos ortográficos que nos has enviado, y que va a ser editada en ese fanzine que no tenemos esté corregida y bien mecanografiada. Mientras tanto, haremos copias de esta, para repartir entre nuestros familiares más allegados.

Seguid así, os habéis convertido en una de las razones que nos hacen seguir en el candelero, mes tras mes.

Y después de los amargados, que suelen ser los más interesantes, vienen las simpatiquísimas **Jéssica** e **Irene** que viven las dos amigas en **C/Consejo de Ciento nº 63-4º, 1ª o 4º, 2ª. 08226-Terrassa (Barcelona)**, quieren que les mandéis alguna carta (¿a qué esperáis, finssstrrossssss?) y que el mundo se convierta en un gigantesco y feroz club de fans de *Video Girl Ai* y *Sailor Moon*. ¡¡¡Escribid a las vecinas de Terrassa!!!

Un simpático desgraciado (esto es, que no tiene gracia), el singular **Rafael Ayuso Mateo** de **Alicante**, que nos asegura que no volverá a comprar *Kabuki* y nosotros a cambio le dejamos claro que no leeremos más cartas suyas a no ser que las mecanografie o aprenda a no estropear el papel con su ignominiosa letra.

Asegura el **Mateo**, que de santo y bondadoso no tiene nada, que "**Jorgito Riera**" (así se refiere él al hablar de nuestro calumniado director), "el trekkie ese" (no sabemos como demonios se habrá enterado de tal dato personal este mentecato) y que "hay aficionados con más profesionalidad" (que el **Riera**, se entiende). Tiene razón.

También degenera lo suyo, postulando acerca de la mediocridad de la versión hispana del *Street Fighter II*, a la que califica como "peor que la versión americana" y yo ahí le aseguro que no. Como mínimo igual. Finalmente para rematar el engendro epistolar despotrica el desgraciado contra mi figura y el nombre que mis augustos padres me dieron en santo bautizo. Dice que "**Akemi Pérez**" suena hortera y yo le aseguro que **Rafa Ayuso** aburre hasta a las moscas por su poca originalidad y musicalidad. Escríbenos, mal hombre o búscate novia, que la necesitas.

Y me voy. Escribid y mandad muchos dibujos. ¡¡¡Finstrrrooossss!!!

CONSULTORIO
KABUKI MAGAZINE
Ediciones Glènat.
Gran Via de les Corts Catalanes 646, 5º, 4ª 08007 Barcelona.

NACIONAL

La gente de **EDICIONES LA CÚPULA** apuesta por el manga de calidad con una nueva colección dedicada al tebeo nipón cochinote y guarrindongo estrenada con el *Minifaldas* de **Chataro** (en el original *Toy Girl*). Esta miniserie constará de cuatro números de 48 páginas cada uno. Posteriormente, será sustituida por el *Winding Party* de **Toshiki Yui**. Sin duda alguna, digna de encomio la labor de esta editorial por ofrecernos mangas grumosos de contundente calidad (*Miss 130* de **Chiyoji** o *Excesos* de **Hachurui** ya son una prueba más que evidente de ello). Infernal.

CAMALEÓN EDICIONES está que no para. Amen de su nueva y baratísima revista sobre el mundo de la historieta, *Slumberland* (alrededor de la treintena de páginas por tan solo 95 míseras pesetas), este verano lanza a la calle un monográfico especial de textos dedicado a la figura de **Masakazu Katsura** (el aclamado y tierno creador de *Video-Girl Ai*, *DNA 2* o *Wingman*), sendas segundas entregas de los divertidísimos *Rami Seeds* (inteligente obra de **Carlos Portela**, **Fernando Iglesias** y **Víctor Ribas**) y *Ryu* (revista de mangas ibéricos de excelente factura), y los habituales *Dragonfall* y *Neko*. Viva **Ana María Meca**.

Debido al sorprendente éxito de la primera convención manga, celebrada el pasado 22 de Abril en el Teatro del SAT de Barcelona y coordinada por **PLANETA-DE AGOSTINI**, parece ser que en Octubre, FICOMIC (entidad organizadora del Salón del Cómic de Barcelona) se encargará de llevar a cabo la segunda, a todo lujo. Esperemos que esta se lleve a cabo prontamente y se establezca como una alternativa más que viable al ya mencionado Salón. Es la hora de la verdad.

La película de animación más esperada de la temporada por los afidionados es, por mucho que nos pese, *Street Fighter II, the Movie*. Una coproducción entre la TOEI ANIMATION y CAPCOM, cuya animación resulta tan fluida y amena como algunas de las más recientes superproducciones animadas. Según declaraciones realizadas por el excelentísimo director de **MANGA FILMS, Xavier Catafal**, en Octubre (coincidiendo con la manga-convención) tendremos la edición española y cas-

tiza de esta celebérrima cinta de empujones, dibujitos y píxels reconvertidos. Los fans del video-juego podrán babear como unos descosidos viendo pegar guantazos a Ryu, Vega y compañía. Apoteósico.

Mangavisión es el título del libro que ha estrenado la colección que despeja incógnitas. Esta serie de estudiados y estudiosos legajos es, por supuesto, la *Biblioteca del Dr. Vértigo*, compendio de librillos coordinados por el periodista **Jordi Costa** (no hace falta ir muy lejos para recordarlo, entre

otras por encargarse de la mejor época del *Fantastic Magazine*) y editados por el santo capitolio cultural de **EDICIONES GLÉNAT**(España, claro). El primero, el ya mencionado *Mangavisión* (guía del tebeo japonés), está escrito por el reconocido teórico de la historieta, **Trajano Bermúdez** y es una perfecta introducción al mundillo para el aficionado advenedizo o una excelente herramienta de trabajo para el fanzineroso más exigente. A este mamotreto seguirán un diccionario superheroico (por **Lorenzo Díaz**), algo sobre *Star Trek* (imperdonable la no inclusión de nuestro emancipado director entre sus colaboradores) y una biblia pornófila (cortesía de esa entrañable y carismática mujer llamada **Deborah Falos**). Necesario.

INTERNACIONAL

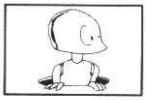
Sentimos anunciar que la serie entre las series, *Dragonball*, la saga-río imaginada por el Diox-**Akira Toriyama**, ese pedazo de-obra- de arte que tanto esperluzne ha causado entre grandes y chicos, *Dragonball*, sí, oh Diox, amiguitos, ay, ha terminado. Finaliza en el volumen 25 de la mítica revista que le enseñó sus primeros pasos, *Shonen Jump*, y no, no sabemos el porqué o si la noticia es totalmente cierta, o si la serie tendrá un final, o quedará inconclusa... no sabemos más. Oh mierda, oh maldición, no lo puedo creer, es tan doloroso, ya..., ya..., ya nada me importa.

Ya está aquí de nuevo. *Dominion Tank Police 2* es la nueva serie de ovas basados en el desternillante tebeo de **Masamune Shirow**, cuyo éxito al ser traspasado a la pequeña pantalla lo ha convertido en todo un clásico de la animación cachonda y japonesa. *Dominion* ha cosechado éxitos sin parar desde que fuera estrenada en Oriente, pasando por Estados Unidos (cortesía de U. S. MANGA CORPS) y España (uno de los pioneros lanzamientos de MANGAVIDEO) y ahora, después de la gran aceptación sufrida en Osaka, Tokio, Hokkaido y demás sitios de bien en Japón, su secuela llega a los USA de la mano de MANGAVIDEO (otra vez, sí, pero esta es la inglesa).

Pronto, muy pronto, si Diox quiere, más aventuras de Bonaparte (tanque) y Leona (mujer) en nuestra península.

Lo del tanque y la hembra, ¿qué tipo de relación es? ¿Fetichismo, masturbación electrónica, amor sintético? ¡¡¡N N o o o r r r r l l l l l l ! ! ! ¡¡¡Pecadoorrrllll!!!

Akemi Pérez



NOVEDADES

JULIO

GLÉNAT

***Street Fighter II* nº 8. Color. 36 pgs. 225 Ptas.**

La serie de hostias por excelencia, basada en el videojuego más peleón de la historia del píxel. Pues eso, amiguitos, que este manga tan chulo termina este mes. Lo sentimos. Quizás en un futuro no muy lejano volveréis a tener otra ración de Ryu, Ken, Chun-Li y toda esta entrañable peña de carismáticos luchadores. Era del **Masaomi Kanzaki**.

***Sueños* nº 10. B/N. 36 pgs. 195 Ptas.**

¿Cómo os atrevéis a compraros esta cochinada descerebrada? ¡¡¡Finnsstrross!!! ¡¡¡Canndemoore!!! **Javier Sánchez**, ese pedazo finsstrrroooo de las cloacas que no se está quieto el hombre y no para de dibujar y **Rafa Sousa**, el borrachuzo impenitente que ya tiene novia y no se la presenta a nuestro director porque afirma que es un impresentable, los dos hacen este pedazo tebeo para los niños. Incluye sección grumosa "Gekiga Cream" del catedrático **Riera**.

NORMA

***Video Girl Ai* nº 18. B/N. 48 pgs. 375 Ptas.**

Una de las series favoritas del lector y de la redacción de *Kabuki*. Magna obra de **Masakazu Katsura**, el creador de *Wing-man* y *DNA2*. Oye que sí, que está divertida, leñe.

***City Hunter* nº 16. B/N. 48 pgs. 375 Ptas.**

Tsukasa Hojo sigue dando vida a Coque Saeba (¿quién le puso ese nombre de castigo?), el entrañable detective salido de esta serie. Orgásmicas y nuevas aventuras en un tebeo que se nos antoja interminable.

***Kimagure Orange Road* nº 16. B/N. 48 pgs. 375 Ptas.**

El triángulo amoroso tiene su máximo exponente en la relación entre los personajes protagonistas de esta serie, e **Izumi Matsumoto** es el culpable de todo ello. Y probablemente de más.

***Bateadores* nº 10. B/N. 48 pgs. 375 Ptas.**

Bonita serie de temática deportivo-juvenil-dramática-escolar-simpática. Cortesía de **Mitsuru Adachi**.

***Silent Möbius* nº 8. B/N. 48 pgs. 375 Ptas.**

Poderes paranormales, chicas rubias, chicas morenas, chicas de todos los colores... es de **Kia Asamiya**, el de *Compiller* y *Vagrants*.

***Angel* nº 8. B/N. 48 pgs. 375 Ptas.**

Obra de temática picantilla guionizada, abocetada, dialogada y entintada por el mismísimo **U-Jin**. Colegios y sexo a gogó.

***Gamma, el hombre de hierro* nº 4. B/N. 64 pgs. 395 Ptas.**

Un manga como Diox manda. Diferente y arriesgado. Venga, un tanto para la gente de NORMA.

***Dark Angel* nº 3.**
B/N. 64 pgs. 395 Ptas.

Una de las últimas muestras del arte de **Kia Asamiya**. Sí, ese mismo, el de *Silent Möbius*.

PLANETA-DE AGOSTINI

***Appleseed* nº 18.**
B/N. 48 pgs. 325 Ptas.

M. Shirow y su serie más popular. El lío pantagruélico de las semillas de manzana.

***Dragonball/Bola de drac* nº 39/192.**
B/N. 48 pgs. 275 Ptas.

de lo lindo con este espectáculo visual de pirotecnia femenina y hostias a mansalva. Uffffff. Una pasada gráfica.

***Dirty Pair* nº5.**
Color. 50 pgs. 695 Ptas.

Leed el articulillo firmado por **Miguel Angel Hernández**, **Sergi Albir i Langa** y

***Riot* nº 2.**
B/N. 200 pgs. 1800 Ptas.

Segunda entrega de la obra que ha inaugurado la línea de novelas gráficas de NORMA. Regalan un póster y todo para intentar subsanar el error de encuadernación del anterior número. Guay.

***Otaku* nº 1.**
B/N. 32 pgs. 250 Ptas.

Textos y mangas de autores españoles. Sale el **Carlos Javier Olivares**, que dibuja el tío que no veas, y si escribe el **Valiente** debe ser de compra casi obligada. O no.

Akira Toriyama sí existe. Songoku no. Bueno, en la tele y en los tebeos sí.

***Fly* nº 39.**
B/N. 48 pgs. 275 Ptas.

Dragonquest, el amigo de los niños es una serie repleta de fantasía, amor y humor. Es una serie rolera pero no mata.

Bastard nº 3.
B/N. 200 pgs. 1200 Ptas.

Kazushi Hagiwara, el hombre, debe disfrutar

Akemi Pérez aparecido en este mismo n'mero y sabréis de qué va la cosa.

Lycanthrope Leo nº 2
B/N. 48 pgs. 275 Ptas.

Un hombre-lobo bien chulo y bien gordo que nada tiene que ver con **Paul Naschy** (no, no hacía mangas).

Venger Robot Go nº 2.
B/N. 64 pgs. 325 Ptas.

Es de **Go Nagai** y hay que tenerlo. Y ya está.

No necesita presentación. Es el evento de la temporada y en el *Kame* y el *Mangazone* le dedican portadas sin parar. Debido al éxito de la película animada, se acaba de estrenar en Japón una serie completa de televisión.

Ni textos ni nada. Fotos, solo imagen.

¡¡¡Disfrutad, Bellacos!!!

Aquí los tienes: Ryu, Ken, Guile, Chun-Li, y en otra ocasión conoceremos a tipejos de la talla de Balrog, Blanka, o Mike Bison

OTAKUUU!!!

BUSCANDO A DIOX

Cuesta creerlo amiguitos, pero ellos siguen ahí, reproduciendo sus textos copiados del *Animerica*, leyéndose las traducciones al inglés de los tebeos de VIZ importados, fotocopiando como desesperados para no ganar ni un miserable duro... De todas maneras, después, en casa, tomando el cola-cao bien fresquito, con el engendro en la mano, se lo enseñarás a tu novia y a tu madre. Y ellas te querrán.
Cuesta creerlo amiguitos...

Y recordad muchachotes/as que debéis mineralizaros y supervitaminaros y enviar vuestros fanzines a la dirección de nuestra santísima editorial. Larga vida al... fandom.

Akemi Pérez

***NEKO* número 9.**
390 Ptas. 60 páginas.
A la venta en librerías especializadas.

Tu revista de mangas vuelve a los estantes de las librerías especializadas para regocijo de los bolsillos de CAMALEÓN la editorial de guay, indie y por lo tanto minúscula de nuestro país. Pues eso, en este número, muchas cosas más. Pero que muchas. Más de lo mismo con *Dragonball*, lo que nadie te puede mostrar y también con artículos bien chulos y gordos de *Tenchi Muyo*, esa serie de ovas animados que tanto nos ha sorprendido a grandes y chicos, *Héroes de la Galaxia*, un reportaje que os sonará por ese film que ha pasado casi desapercibido, editado por la gente de CARTOONIA, ahora puesto al día por la taimada **Ana Maria Meca**, esa mujer que pide números por teléfono y no ofrece nada a cambio, algo de *Key the Metal Idol*, el último "boom" animado en Japón, algunas afortunadas reseñas, más *Dragonball* y un chulo avance de las novedades del salón. Falta el **Valiente** haciendo artículos.

***OTAKU* número 4.**
350 Ptas. 44 páginas.
A la venta en librerías especializadas.

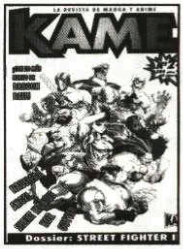
Cuarto número de uno de los grandes fanzines de la península, con portada a color y todo. Es la hostia. Y además regalan un póster de que te cagas del Son Goku ese. O sea, que mola, que hay que comprarlo, más que nada, porque lo dirige el amiguito **Jacobo Mollins**, y eso siempre es signo de lucidez e inteligencia. En este número, pese a la casi ausencia de textos, los pocos que hay, resultan, como mínimo, interesantes. Reportaje y portada dedicada a *Patlabor*, un comic interior bastante flojo de **Enrique Corts** (pero eso sí, es una buena persona), algo de *Akira* (el final ¡ya!), muchas reseñas, noticias bien maquetadas (como el resto del fanzine), la versión nipona de los *X-Men* (algo muy, muy curioso, de veras, echadle un vistazo) y un correo casposo. Eh, venga, comprad el fanzine que está bien y el **Molins** es amiguete. Joder, va, haced el favor, que no cuesta tanto...

KABUKI

***MANGAZONE* número 18.**
425 Ptas. 60 páginas.
A la venta en librerías especializadas.

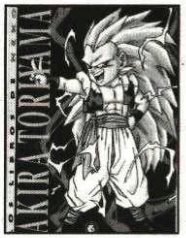
Te lo cuento María. Que me ha dicho un pajarito que el **Luis Alís Ferrer**, el que decía que los pechos de la Akane eran de nácar y babeaba viendo las bragas de Madoka, pues el degenerado este, colaborador habitual de tan insigne fanzinillo, va a atreverse a montar un fanzine la mar de oligofrénico del no menos oligofrénico **Chiquito de la Calzada**, que no se muere el hombre, no. Pues eso, lo compraremos y lo reseñaremos, aunque invito a **Mr. Alís** a enviarnos un ejemplar a la redacción. Aparte de estos datos de indudable enjundia, el último *Mangazone* sigue siendo tan completo y difícil de leer como siempre. Contenidos: Noticias (el salvaje del **Darkmind** nos reseña y sentencia una lapidaria frase final en japonés que queda muy culta), *Street Fighter II*, la película (te cuentan el argumento en cinco páginas para que no tengas que verla), repaso baboso a los films de CARTOONIA (todo es bueno, todo es barato, gracias por el servicio de prensa) y muchas, muchas cosas más. Uno de los grandes fanzines.

***KAME* número 2.**
285 Ptas. 48 páginas.
A la venta en librerías especializadas.



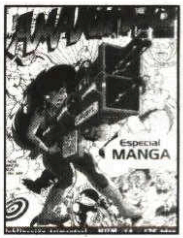
Más páginas y menos texto para un fanzine interesante y trabajado que peca de inocuo y serio. Sin embargo, está entre los mejores, amiguitos. Este *number* dos, un pedazo de finstrro de número especial *Street Fighter II*, con todo lo referente a esta saga (mangas, versiones animadas, merchandinsing, etc.). Además, *Silent Möbius* (no sé qué es lo que le veis a esta cosa tan mediocre de serie), *Nausicaä* (**Miyazaki**, ay, es el mejor), *Angel* (Diox, parece una reseña del **Valiente** ocultado), lo más nuevo de *Dragonball* y... ¡a vender! Esperamos vuestro servicio de prensa.

LOS LIBROS DE NEKO: AKIRA TORIYAMA.
875 Ptas. 68 páginas.
A la venta en librerías especializadas.



Está en la calle desde hace unos mesecillos de nada, pero lo reseño porque me sale de la real gana, y además, como creo que también está realizado por aficionados y sin ningún tipo de afán de lucro, esta es la sección adecuada, ya que debe ser un...¿libro-fanzine? ¡¡¡naaa-ahhh!!! Vale, es un librillo sobre la vida y milagros del creador de *Dragonball* y *Dr. Slump*, **Akira Toriyama**, que contiene todo tipo de datos y fotos para los más fanáticos de la casa. Hay un par de artículos que están francamente bien.

***AMANÍACO* número 14 (Especial Manga).**
175 Ptas. 46 páginas.
Jorge Coll. Felipe II, 281, 2º-4ª. 08016-Barcelona.



No es un fanzine de mangas, amiguitos, pero sí es el especial manga de un veterano fanzine de historietistas amateurs, injustamente nominado en el pasado salón. Todo tipo de parodias humorísticas de series como *Ranma* (ahora *Ramba*) o *Bola de Drac* (ahora *Bola de Grasa*). Retorcido.

I SALON DEL MANGA, EL ANIME Y EL VIDEOJUEGO

MANGA

CONCURSO DE

FICOMIC organiza el I Salón del Manga, el Anime y el Videojuego, que tendrá lugar del 27 al 29 de octubre en la Estació de França de Barcelona. Este gran encuentro reunirá a más de 60 expositores de manga, anime y videojuegos, congregando a profesionales y aficionados de toda España.
Tú también puedes ser protagonista del certamen si te decides a participar en nuestro Concurso de Manga del Salón.

BASES DEL CONCURSO DE MANGA DEL SALON

1. Los premios se reparten en dos categorías: mejor manga y mejor personaje.
2. Las obras a concurso deberán ser originales e inéditas.
3. La extensión del manga será de 12 páginas en blanco y negro; ni más, ni menos. Sólo podrá presentarse un manga a concurso.
4. El formato de las páginas será DIN A4 (21x29,7 cm). Enviad fotocopias del manga, no originales.
5. En el dorso de la primera página fotocopiada deberéis poner vuestros datos (nombre completo, dirección y teléfono). Las fotocopias no se devolverán a los autores.
6. Las fotocopias del manga serán remitidas a FICOMIC. Carrer Palau 4, Baixos. 08002. Barcelona.
7. El plazo de admisión finaliza el próximo 28 de septiembre. El jurado, formado por reconocidos críticos especializados y editores, dará a conocer su fallo a través de los medios de comunicación.
8. Los dos ganadores del concurso se llevarán un impresionante lote de mangas y videos. Además, los mangas premiados serán publicados en el catálogo del I Salón del Manga, del Anime y del Videojuego.
9. Los ganadores enviarán los originales a FICOMIC para su edición en el catálogo. La publicación en dicho catálogo de los mangas ganadores no conllevará ninguna compensación económica para los autores.
10. FICOMIC devolverá los originales a sus autores.
11. Los que participéis en el concurso aceptáis estas bases.

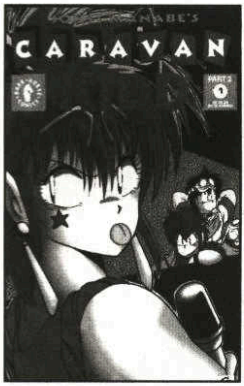
CARAVAN KIDD

FICHAS LOS TEBEOS DE AKEMI PÉREZ NO EDITADOS EN ESPAÑA

Nombre de la serie: ***Caravan Kidd*.**

Autor: Johji Manabe.

Editado en Estados Unidos por DARK HORSE.



Protagonistas: Mian (una seductora gatita al estilo de las de *Dominion*, con muy malas pulgas, gritona y artificial: es una especie de androide), Babo (un muñecote insoportable al que todo lector acaba deseando mutilar, y que solo piensa en lo material) y Wataru (el hombrecito típico del manga, sin personalidad, un poco acomplejado, débil y baboso).

¿De qué va?: Muy sencillo. La acción se sitúa en un mundo dominado por una armada imperial que, cómo no, mantiene a los habitantes de este en un estado social no demasiado agradable (digámoslo así). Por supuesto, todo esto no es más que una excusa para que Mian, Babo y Wataru pasen cientos de páginas discutiendo, riendo y haciendo el imbécil con la excusa de decenas de aventurillas de resistencia a la fuerza imperial, sus líderes y alianzas con la resistencia (porque sí, también hay resistencia).

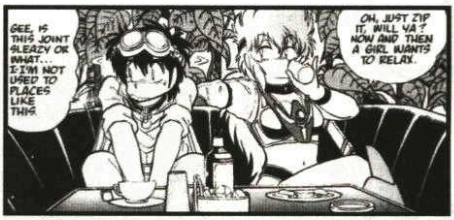
Lo mejor de *Caravan Kidd*: Ese continuo aire de delirio total que nos hace recordar en algunos momentos al mejor **Toriyama** o a la mejor **Takahashi**.

Lo peor de *Caravan Kidd*: Lo manido de su trama. Sus historias son típicas, sus personajes más que trillados.

A destacar de Johji Manabe: De **Manabe** me quedo con la eterna mueca, con la demencial sonrisa de sus sencillos pero efectivos dibujos....

La caricatura ocupa un puesto honorífico en su estilo, esa caricatura especial que pasa casi desapercibida por lo global de sus características.

A destacar de la edición de DARK HORSE: Su moderación, o*f course*. Como casi todas las ediciones de tebeos japoneses de esta editorial. Una cosita en formato *comic-book* muy, pero que muy corriente.



Si lo publicaran por estos lares: Supongo, y creo no equivocarme, que al igual que el *3x3 ojos* de **Yuzo Takada**, ganaría una buena cantidad de fieles adeptos.

De editarlo, mucho me temo que lo haría la gente de NORMA. Me pido el correo. Dámelo, **Valiente.**

JIGOKU

Seguramente, no habrá pasado en alto para cualquier aficionado al manganime el mal trato que ha sufrido este por las cadenas españolas. De eso nos hablaba el amigo Jordi Tabernero en una carta que reproducimos íntegramente, debido a su obvio interés.

Queridos amigos de **Kabuki**:

Me dirijo a vosotros en representación del programa de radio **Más allá de la viñeta**, dedicado exclusivamente al mundo del comic, y que se emite en **Radio Sant Feliu** todos los viernes de 8,30 a 10,00 de la noche en el 88.8 de la FM.

Desde hace más de un año, y a partir de la irrupción del comic japonés en el mercado español, gran parte de la plantilla del programa se ha visto introducida plenamente en el universo de estas dos nuevas formas visuales, como son el manga y el animé. Con el tiempo esta introducción ha derivado en afición y, finalmente, en adicción sin límites. Debido a esto, más de la mitad del programa (hasta entonces dedicado únicamente al comic-book americano), ha pasado a estar centrado en el mundo de los manga, con un sorprendente aumento de audiencia.

Una de nuestras principales preocupaciones, a lo largo de todo este tiempo, ha sido referente al maltrato que sufren las series de animé en las distintas cadenas de televisión de nuestro país. Como tantos otros medios relacionados con el manga, levantamos nuestra débil pero contundente voz de protesta, a sabiendas que todo iba a quedarse ahí, en una débil voz.

Pero poco a poco, la cosa ha ido pasando a mayores. No solo se ha ido empeorando el trato de las escasas series de animación japonesas que se emitían, sino que, para colmo, se acentuaron innumerables protestas absolutamente infundadas en contra del animé; acusaciones completamente ilógicas que nos han ido bombardeando una y otra vez desde los medios de comunicación.

Hoy por hoy, parece que la única cadena que hace oídos sordos a estas protestas es **Televisió de Catalunya (TV3-C33)**. No sólo continúa emitiendo series de animación japonesas, sino que las trata con cierta decencia, con cierta dignidad, como debería ser. Nos sorprendió hace poco emitiendo una nueva tanda de episodios de **Dragon Ball**, rompiendo por completo los esquemas anti-anime

que llevan a cabo la mayoría de televisiones autonómicas, que se niegan a emitir ésta y otras series. Parece, de momento, que **TV3** no va a dejar de emitir **Dragon Ball** o **Doraemon**, pero, ¿por qué solo estas dos? ¿Por qué no emitir también el resto del repertorio que ocupa en la actualidad las privilegiadas televisiones japonesas?

Sabemos, por fuentes bien fundadas, que **TV3** está dispuesto a emitir más animé, pero, por lo visto, les hace falta ese último impulso, ese "empuje" final hacia la gran decisión. Y, aqui, en **Más allá de la viñeta**, creemos que ese empujón lo podemos (y debemos) dar nosotros, los aficionados al animé. Por esa razón, hemos decidido dar el primer paso, orquestar este importante empujón, que, ¡quien sabe!, podría proporcionarnos el sueño dorado de todos nosotros.

Por ello, hemos organizado una gigantesca recogida de firmas en favor del animé en **TV3**, que abastecerá todo el territorio catalán, valenciano y balear; una recogida de firmas que tiene como fin último llegar hasta las manos del señor **Oleguer Sarsanedes**, Jefe de Programación de **Televisió de Catalunya**. Nuestros objetivos: sencillos. Apoyar a dicho canal en la compra de más series de animación japonesas, sean o no emitidas en su programación infantil; demostrar que existe un público muy amplio que apoya fervientemente el animé; y en última instrancia estaría el sueño dorado: conseguir que se realizase un programa exclusivamente dedicado al mundo de los animé, en el que se emitiesen una o varias series de animación japonesas, preferiblemente en la franja horaria de noche-madrugada, en la que, estamos seguros, no supondría estorbo para unos y problema de visionado para otros. Ese, en definitiva, sería nuestro sueño, y por ello vamos a luchar.

Y para llevarlo a cabo, contamos sobre todo con vuestra colaboración; una colaboración que esperamos sea la mayor posible. Necesitamos más de 1000 firmas para convencer a los directivos de **TV3**, una cifra que, tenemos la esperanza, podemos llegar a doblar si todos colaboramos al máximo.
Esperando que os unáis a nosotros en este objetivo común, hemos añadido, junto con esta carta, unos cuantos folios en los que podáis firmar, con el deseo de que reunáis el mayor número de firmas posibles.

Esta gran recogida tendrá lugar, posiblemente, hasta mediados de mayo de este año. En el caso de que necesitéis más hojas de firmas de las que os damos (y ojalá sea así) o si quereis obtener más información sobre el asunto, podreis dirigiros a nosotros a través del teléfono de **Radio Sant Feliu**, el (93) 6666985, los viernes de 8,00 a 10,00 noche.

Deseando que recibáis este gran objetivo con el mismo entusiasmo que nosotros, y esperando recibir noticias vuestras bien pronto, se despide

Jordi Tabernero
Galicia.

DragonBall es la única serie que resiste eternamente en todos los canales

Pide lo que quieras

Si no has podido localizar alguna de nuestras novedades, no dudes en solicitarlas a través de nuestro servicio de venta por correo. Los libros se envían por correo certificado y debidamente protegidos.
Pedidos a Glénat España S.L.
Gran Via de Les Corts Catalanes, 646, 5º 4ª, 08007 Barcelona.
Formas de pago: giro postal, cheque nominativo, sellos nuevos de correos o transferencia bancaria a la cuenta corriente del Banco Popular Español 0075-0122-01-06008264-32, enviando fotocopia del ingreso adjunta con el pedido.
Sólo se enviarán pedidos contrarreembolso a partir de un importe total de 1 500 ptas.
Recorta o fotocopia esta página.
Para pedidos inferiores a 1 000 ptas. sumar al total 100 ptas. para gastos de envío.

Viñetas
Números atrasados
PVP: 495 ptas. c/u
❑ Nº1 ❑ Nº2 ❑ Nº3 ❑ Nº4
❑ Nº5 ❑ Nº6 ❑ Nº7 ❑ Nº8
❑ Nº9 ❑ Nº10 ❑ Nº11 ❑ Nº12
❑ Nº13 ❑ Nº14

Viñetas Completas
PVP: 475 ptas.
❑ *Nº1: Las Aguas de Mortelune 1*
❑ *Nº2: Las Aguas de Mortelune 2*
❑ *Nº3: Beatifica Blues*
❑ *Nº4: Las Aguas de Mortelune 3*
❑ *Nº5: Beatifica Blues 2*
❑ *Nº6: El brillo de una mirada*
❑ *Nº7: Las Aguas de Mortelune 4*
❑ *Nº8: Beatifica Blues 3*
❑ *Nº9: Las Aguas de Mortelune 5*
❑ *Nº10: Perico Carambola*
❑ *Nº11: Beatifica Blues 4*

Selén
PVP: 495 ptas.
❑ Nº1 ❑ Nº2

Kabuki
PVP: 525 ptas.
❑ Nº1 ❑ Nº2 ❑ Nº3 ❑ Nº4

Tebeos Glénat
Torpedo 1936
PVP: a 225 ptas. c/u
❑ Nº1 ❑ Nº2 ❑ Nº3 ❑ Nº4
❑ Nº5 ❑ Nº6 ❑ Nº7 ❑ Nº8
❑ Nº9 ❑ Nº10 ❑ Nº11 ❑ Nº12
❑ Nº13 ❑ Nº14 ❑ Nº15 ❑ Nº16

Sueños
PVP: 225 ptas.
❑ Nº1 ❑ Nº2 ❑ Nº3 ❑ Nº4
❑ Nº5 ❑ Nº6 ❑ Nº7 ❑ Nº8
❑ Nº9 ❑ Nº10 ❑ Nº11 ❑ Nº12

Street Fighter II
PVP: 225 ptas.
❑ Nº1 ❑ Nº2 ❑ Nº3 ❑ Nº4
❑ Nº5 ❑ Nº6 ❑ Nº7 ❑ Nº8

Amura
PVP: 195 ptas.
❑ Nº1 ❑ Nº2 ❑ Nº3 ❑ Nº4
❑ Nº5 ❑ Nº6

By Vázquez
PVP: 195 ptas.
❑ Nº1 ❑ Nº2 ❑ Nº3 ❑ Nº4
❑ Nº5 ❑ Nº6

Nacido Salvaje
PVP: 195 ptas.
❑ Nº1 ❑ Nº2 ❑ Nº3

Hamramr
PVP: 195 ptas.
❑ Nº1 ❑ Nº2 ❑ Nº3

Hombres y Bestias
PVP: 195 ptas.
❑ Nº1 ❑ Nº2

Colección Uno de Uno
PVP: 225 ptas.
❑ Nº1: *La Muerte de Makoki*

Colección Biblioteca Gráfica
PVP: 1 960 ptas. c/u
Eva Medusa de Miralles y Segura
❑ *T.1: Tú, el veneno...*
❑ *T.2: Tú, el deseo...*
❑ *T.3: Yo, el amor*

Sambre de Yslaire y Yann
❑ *T.1: Ya nada me importa...*
❑ *T.2: Sé que vendrás...*
❑ *T.3: Revolución, revolución...*

El Sueño del Tiburón
de Mathias Schultheiss
❑ *T.1: El hormiguero de Lagos*
❑ *T.2: Lagos Connection*

❑ *Pecado mortal* de Behé y Toff

❑ *La naturaleza de la bestia*
de Bernet y Abulí

Hemingway de Dufaux y Malés
❑ *T.1: Muerte de un leopardo*

❑ *No hay dos sin tres*
de Fromental y Floc'h

Las Aguas de Mortelune
de Adamov y Cothias
❑ *T.6: El número de la Bestia*

Colección Historia Gráfica
PVP: 1 450 ptas. c/u
Muñeca de Marfil
de Franz
❑ *T.1: Noches salvajes*
❑ *T.2: La garra de bronce*
❑ *T.3: La reina olvidada*
❑ *T.4: La tumba escita*

El Viento de los Dioses
de Adamov y Cothias
❑ *T.1: La sangre de la luna*
❑ *T.2: El vientre del dragón*
❑ *T.3: El hombre olvidado*

Colección Marco Antonio y Cleopatra
de Mique Beltrán
PVP: 1 450 ptas.
❑ *T.1: Marco Antonio*
❑ *T.2: La rebelión de las sombras*

Colección Torpedo
de Bernet y Abulí
PVP: 1 200 ptas.
❑ *T.8: La ley del talón*
❑ *T.9: Toccata y fuga*
❑ *T.10: No es oro todo lo que seduce*
❑ *T.11: El partido*
❑ *T.12: El sórdido*

Colección Watchmen
de Gibbons y Moore
PVP: 1 960 ptas.
❑ *T.1: El comediante*
❑ *T.2: Doctor Manhattan*
❑ *T.3: Rorschach*

Colección Mordillo
PVP: 1 960 ptas.
❑ *T.1: Mordillo golf*
❑ *T.2: Amore, amore*
❑ *T.3: Mordillo football*

Colección by Vázquez
PVP: 495 ptas.
❑ *T.1: Gente peligrosa*
❑ *T.2: Más gente peligrosa*

Glénat
Fuera de lo común.

Nombre

Dirección

Ciudad **C.P.**

Forma de pago: ❑ Giro postal
❑ Cheque nominativo
❑ Sellos de correos
❑ Transferencia bancaria
❑ Contrarreembolso (solo pedidos superiores a 1500 ptas)

Colección Krahn
PVP: 2 300 ptas.
❑ *T.1: Dramagrama*

Colección Futurama
PVP: 1 450 ptas.
❑ *T.1: Museum*
de F. de Felipe

Colección Barbarroja
de Hubinon y Charlier
PVP: 1 450 ptas.
❑ *T.1: El demonio del Caribe*
❑ *T.2: El rey de los Siete Mares*

Colección Novelas Gráficas
PVP: 900 ptas.
❑ *T.1: La ruta de la medusa*
de Pasqual Ferry
❑ *T.2: Por Soleá*
de Antonio Navarro

Colección Manga Europeo
PVP: 1 960 ptas.
Nomad
de Savoia, Buchet y Morvan
❑ *T.1: Memoria viva*
❑ *T.2: Gai-jin*

Colección Power Rangers
PVP: 575 ptas.
❑ *Power Rangers 1*

Colección Porco Rosso
de Hayao Miyazaki
PVP: 1 960 ptas.
❑ *Porco Rosso 1*
❑ *Porco Rosso 2*

Colección Biblioteca del Dr. Vértigo
PVP: 1 180 ptas.
❑ *T.1: Mangavisión*
de Trajano Bermúdez
PVP: 995 ptas.
❑ *T.2: La Biblia Trekkie*
de Ramón de España y otros
❑ *T.3: Diccionario de Supehéroes*
de Lorenzo Díaz

Col·lecció Món de Mumerons (en català)
d'Esther Prim i Marta Balaguer
PVP: 1 450 ptas.
❑ *T.1: U, dos, tres... correm!*

OFERTA JULIO-AGOSTO:
Pin de regalo!
Por cada pedido que supere las 1000 pesetas, recibirás un pin de Glénat como regalo. ¡Distínguete entre nuestros lectores! (Edición limitada)

DIRTY PAIR

La Pareja Cochina

Por **Sergi Òscar Albir i Langa.**

El campo del comic, según parece, no estaba lo suficientemente transitado, de modo que ahora, en vez de tan solo dedicarse a sacar mangas, los chicos de PLANETA lanzan al mercado un anime-book (o, más propiamente dicho, una serie de éstos) de buen nivel, digamos técnico, pero de escaso sentido artístico.

Dirty Pair es un juego de recortables con imágenes de la película que carece de casi toda intención artística y se limita a adaptar fotogramas de la obra de animación la cual, por cierto, tampoco es que sea una maravilla.

Ambientada en un tecnificado mundo futuro, el cual se destaca por ser de los menos imaginativos visto en mucho tiempo, dos jóvenes ligeritas de ropa expertas en disparos y bofetadas se dedican a resolver problemas infinito arriba, infinito abajo. **Haruko Takachiho** y su **Studio Nue** no debieron escurrirse demasiado la cabeza para escribir *¡Matar a una computadora!*, o *Razones del corazón*, los dos primeros

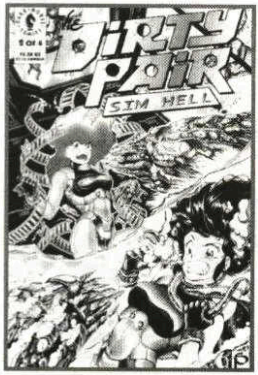
KEI

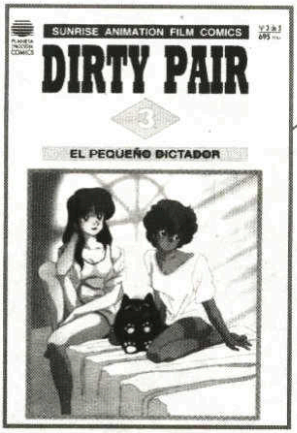
títulos aquí publicados. El primero de ellos es casi un ejemplo de como no tratar un tema potencialmente interesante. A bote pronto recuerdo un episodio de *Dani Futuro*, de **Carlos Giménez**, que se publicó hace un puñado de años, con parecida trama, pero que aún queda en mi memoria, a diferencia de estos anime-books, que se diluyen de poco consistentes a los diez o doce minutos de haber acabado su lectura. El aspecto de los diálogos no desentona en absoluto: mediocridad y algún intento de sugerir peculiaridades de la sociedad del siglo XXII, que son propios de una obra de acción sin interés por los personajes, ni por el contexto, ni por el futuro, ni por nada diferente a acabar la serie y poder cobrar a tiempo.

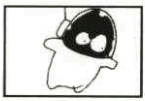
Acerca de la traducción, me quejaría como hacen muchos de los que escriben sobre manga, pero me parece una soberbia y absoluta estupidez.

Yo, como el noventa y nueve por ciento de estos individuos, no hablo (y mucho menos leo) con fluidez suficiente japonés como para distinguir los casi imperceptibles matices de las diferencias de la traducción al inglés o al castellano. Y ya está. De verdad, no hay nada más.

Ahora bien, si alguno de los muchos que vocean en contra de las ver-







siones castellanas (no he oído a nadie quejarse de la edición catalana de *Dragon Ball*) acierta a identificar errores concretos, me atreveré a atacar este extremo. Hasta entonces, veo más lógico callar sobre lo que ignoro. Conclusiones a extraer de esta larga parrafada:

1) *Dirty Pair*, aunque lo ponga en la portada y lo publique una empresa dedicada habitualmente al tema, no es un comic.

2) Como anime-book es sinceramente del montón, con dibujos arregladitos si somos generosos y con un guión adecuadísimo para calentarse en invierno con él.

Mi recomendación es que si os interesan los personajes ahorréis dinero para cuando salgan en video. O eso, o me lo enviáis a mí.

DIRTY

¡¡Hembras de armas tomar!!

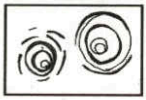
Por M. A. Hernández y A. Pérez.

Oye, que sí. Alguien debería asesinar de una maldita vez al Kazuya, al Kyosuke y a ese energúmeno descerebrado que se hace llamar Yota. Que estoy harto de tanta bondad lacrimógena, de tanta caricia amanerada. Y de hombres. De machos salidos. Por eso, me quedo con Kei y Yuri. Por su actitud, porque ya era hora de que apareciesen un buen par de chicas guerreras. Son la pareja del momento.

Vaya por Diox, un artículo sobre las *Dirty Pair* (ese dúo, ese par de mujercitas que harían trempar al más osado cazador de recompensas interestelar). La verdad es que la cosa tiene su miga. Sin embargo, no obstante, no creáis que es para tanto.

Bien, vale, bueno, es cierto, la seriecita tiene su evidente morbo (está protagonizada por dos miembros del sexo opuesto con goma ceñida al cuerpo o minifaldas provocadoras), pero a pesar de lo que os intenten vender por ahí, no es la octava maravilla del mundo (ni siquiera la décima).

Yo, santa persona, amiguito de los infantes, que dedica sus tardes libres a dar de comer al hambriento en un hogar de la tercera edad y, no escatima sacrificios televisivos y horas de casta y didáctica lectura, para poder acudir a las misas del padre **Benito González**, yo, os aviso de la ínfima calidad de la obra comiquera y del anime-book (aunque los ovas que hay por ahí sueltos no están mal del todo). Aún con esto, chiquitines, hagamos un poco de historia...



¡¡100 % PELIGROSAS...Y SEXYS!!

PUES ESO LA HISTORIA

Para aquellos de vosotros que no lo sepáis, *Dirty Pair* comenzó siendo una serie de relatos literarios (esto es, que se escriben, que se leen, en prosa, con un contenido cuya máxima es la de entretener y no, no es un manga) escritos por **Haruka Takachiho** (ese pedazo de hombre, entrañable creador de *Crusher Joe* y amigo de grandes y chicos) y publicados en la revista *SF Magazine*. En ellos se narraban las maravillosas y divertidas aventuras de las anteriormente citadas Kei y Yuri, agentes de la 3WA (o WWA, según versiones), una organización mü grande y mü poderosa, en un futuro lejaaaaano de esos que tanto os gustan, viciosillos, que os conozco, que os tragáis todo lo que os pongan delante.

Un futuro, decía, repleto de robotitos, armas desmesuradas, malos muy malos y buenos simpaticones y guapos (guapas en esta ocasión). Bien, ¿no?

En Japón, ese país tan chulo cuyo índice de criminalidad es muy bajo y en el que se enteran antes que nosotros de lo que le pasa al Songoku, el éxito de esta serie vino tras una larga andadura comenzada en 1977, tras ocho novelas en la calle (con muchas páginas y letra pequeña) y una adaptación al medio animado que alcanzó bastante fama (por cortesía de SUNRISE FILMS). Así, después de una fugaz intervención en el mercado, del ova de *Crusher Joe*, las muchachas de *Dirty Pair* tendrían su "bautismo de fuego" en 1985 con la aparición de su primer ova: *The Nolanda Affair*, el cual se convertiría rápidamente en un bombazo (nunca mejor dicho), logrando la serie alcanzar el estrellato. Y seguirían a esta, más producciones de idéntica ralea: *Project Eden* (largometraje de 1987), *Dirty Pair: From Lonely Angels with Love* (1988), etc. Había nacido un nuevo monstruo.

Tras esto vino el merchandising y las versiones comiqueras, japonesas y usacas (tan solo destacable estas últimas, para ECLIPSE y DARK HORSE y realizadas por **Adam Warren** y **Toren Smith**, dos necios sucedáneos del sobrevalorado **Masamune Shirow**): todo un suceso. Pero, venga, amiguitos, que es obvio, *Dirty Pair*, en cualquiera de sus facetas es una obra cachonda sin más, simple y llanamente. Si queréis pasar un buen rato y divertiros, adelante, esta es tu obra, pero no busques nada más: no lo hay.

NAUSICAÄ

Por **Sergi Òscar Albir i Langa.**

MIYAZAKI PLAGIANDO A FRANK HERBERT

Miyazaki no es un autor para tomarse a la ligera. Incluso los más escépticos recordamos su nombre al final de obras de anime tan clásicas como *Laputa*, *Mi Vecino Totoro*, *Porco Rosso* o *Sherlock Holmes*.

Sin embargo, y pese a ser un autor de culto en Japón y Estados Unidos, en la Península Ibérica no parece haber calado tan hondo en los corazones, videotecas y mangatecas (palabra que no existe, pero que sin tapujos me invento), como algunos de nosotros nos atrevimos a suponer. Y no es lógico. Sin duda, los menos misericordiosos atribuirán el dudoso mérito de las pocas loas a **Miyazaki** al escaso nivel del lector en el estado español. Incluso se ensañarían metiéndose con los llamados niños-manga, afirmando sobre éstos que no distinguirían un huevo de una castaña, o un tebeo o comic de calidad de las instrucciones de un lava vajillas de última generación. No estamos aquí para juzgar a nadie, y el que suscribe tam-

poco comulga con la costumbre del señor **Sergio Benet** de romper lanzas en favor de nadie, así que nos limitaremos a lamentarnos del desatino y a comentar algo sobre Nausicäa, la heroína del tío **Hayao**.

PUNTO UNO. ¿SOMOS IDIOTAS O SOLO LO PARECEMOS?

De acuerdo, está muy en boga ser fans inequívocos de la cultura japonesa, saber mucho sobre Oriente y estar empollado de cualquier cotilleo sobre si Ranma tiene una vida sexual satisfactoria o no. Tragaremos, que escupir contra el viento mancha la cara y dice poco en nuestro favor. Pero, si un japonés es capaz de leerse *La Odisea* y llegar a ponerle al personaje clave de su obra un nombre latino, el cual tiene, fíjese usted qué curioso, una grafía castellana de lo más accesible (Nausica), ¿seremos aquí más papistas que el Papa y le pondremos dos "aes" e incluso una diéresis en la segunda?

Conste aquí mi descargo para con los lectores, que sufren en silencio e ignorancia inocente las tonterías de modernísimos fanzinerosos venidos a más (o quedados en poco) que leen algo que les suena rarito y lo copian a pies juntillas. Y esto en el mejor de los casos. Si tienes que ponerle título al anime para el mercado español, el primer paso es llamarlo *Los Guerreros del Viento* y cambiar todos los nombres. Nausicäa no mola: vamos a llamarla, mmmmm, ¿**Eva**? ¿Beatriz? No: Sandra. Así quedó la cosa.

Pues bien, según *La Odisea*, la chica en cuestión era una princesa feacia, hija de Alcínoo y Arte, que acogió a Ulises, que había naufragado en Esqueria. La muchacha consiguió también que los feacios se animasen a facilitar el retorno del bueno de Ulises a Ítaca.

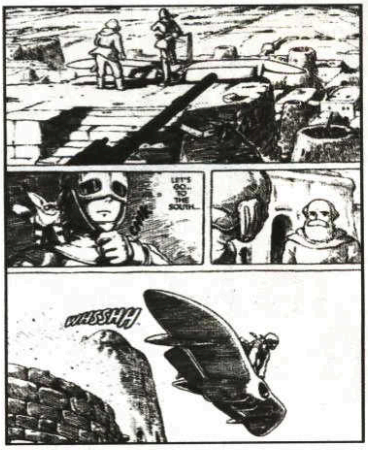
Tras la breve nota de mitología griega (y no, no salen aquí *Caballeros del Zodíaco* ni parecido), un respiro. Podéis mirar los dibujos de la página y seguir leyendo.

PUNTO DOS. YA ESTABA ESCRITO

Miyazaki cuenta, cuando le preguntan, e incluso antes de que lo hagan, que sus influencias para escribir *Nausica* (apréciese la única y solitaria "a" final y pronúncie-

se, por favor, de igual modo) *del Valle del Viento* vienen de muy atrás, de **Homero** y su *Odisea* y de una princesa del siglo quinto con un cariño especial por los bichos, perdón, por los insectos. Yo no sé hasta qué punto merece la pena fiarse de la buena fe del eficacísimo creador de *Porco Rosso.*

Gracias a **David Moisan**, y a su artículo aparecido en el nº 4 de *Japan Animation News and Review* percibimos el tongo, mal escondido. Las similitudes de la obra con *Dune*, de **Frank Herbert** no es que se noten, es que llegan a mosquear. Claro, para apreciar completamente el asunto ayuda haber leído el libro, como **Hayao**, que es un fan confeso de la ciencia-ficción, o, al menos, haberse visto al menos la peli, como yo.



Dune la dirigió **David Lynch** y la pagó, digo, produjo **Dino de Laurentiis**, por eso no tuvo mucho éxito, pero, pasemos al contenido. Quizás alguno de vosotros sí haya pasado horas ante el video-juego. ¿Tampoco? Mala suerte...

1 Desiertos

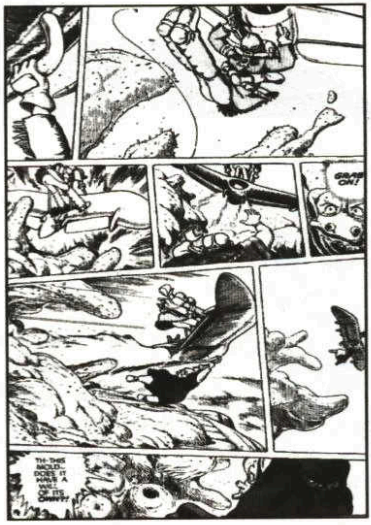
En el mundo post apocalíptico de Nausicäa, a mil años de un holocausto conocido como los siete días de fuego, el papel de ecosistema dominante tiene dos candidatos: la selva tóxica y el enorme desierto que deja ésta a su paso. Como primera coincidencia, no extraña demasiado, si bien son parajes poco dados a ejercer de escenario. Pero bueno, Son Goku se ha pegado en desiertos, Lawrence de Arabia vivía por allí y Anacleto también lo frecuentó. Por esta vez, pase.

2. Restricciones medio ambientales

Tradicionalmente **Miyazaki** se ha preocupado por el medio ambiente y las relaciones humanas con el anterior. Así, no es raro ver los letales efectos que el hombre ha ocasionado sobre la faz terrestre.

El aire está seriamente contaminado por causas que de un modo u otro, atañen al hombre como causa última. Tanto, que se requieren máscaras para respirar fuera de unos pocos enclaves. Esto entronca con las gravísimas restricciones de agua que padece Arrakis, el mundo de *Dune.*

Los Fremen, habitantes del planeta, utilizan unos trajes que reciclan el agua expulsada por el cuerpo como modo de sobrevivir en un mundo hostil. En ambos casos, los artilugios empleados influyen seriamente en el curso de la acción y en el "look" de los actantes, que



también gozan de puntos en común. Sospechas ensombrecen...

3 Familias reales

Vale, puede ser una coincidencia, o costumbre de utilizar miembros de casas reales ficticias para ejercer roles principales en todo tipo de historias, pero al llegar al momento del impecable carisma y de la inefable calidad como estadistas de ambos, uno se harta de confiar en la buena fe. No se vayan todavía, aún hay más...

4 Gusanos, bichos, etc

Ambos desiertos están habitados (ocasionalmente, si no, no serían desiertos) por bichos muy burros y muy gordos, inconmensurablemente gordos que son francamente ingobernables.

En Arrakis son unos gusanos de arena, y en Nausicäa son los Ohmu, una especie de garrapatas gigantescas con un montón de ojos.

5 Poderes

Sí, sí, poderes. Como aderezo de su responsabilidad, increíbles habilidades hermanan a Nausicaä con Paul Atreides.

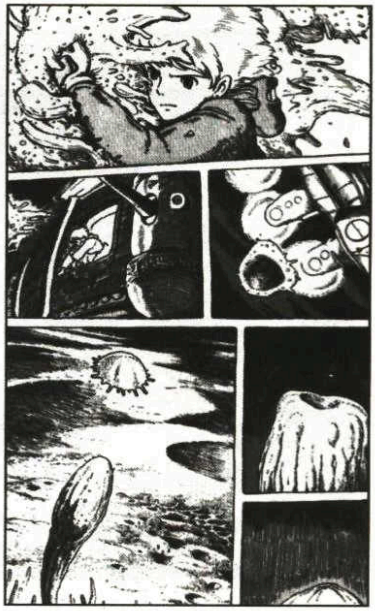
Y las habilidades son, mira tú que curioso, gobernar lo ingobernable. Nausicaä se hace amigota de los Ohmu, que incluso llegan a resucitarla a través de un misticismo poco explícito en el anime y más aceptable en el manga, mientras Paul convence a los gusanos para lo que haga falta.

6 Leyendas

7 Ejercitos

con destacados ingenieros genéticos. Fratricidios. Sociedades secretas.

en fin, da igual...



PUNTO TRES. ¿MERECE LA PENA NAUSICAA?

Pues, llegados a la encrucijada, al momento de repartir, a la ocasión de dirimir, citaré a **Shakespeare**. Lo decía Benedicto sobre la dulce Hero en *Mucho Ruido y Pocas Nueces*: "*Se me antoja demasiado baja para un alto elogio, en exceso pequeña para un gran elogio y muy morena para un claro elogio. Mi recomendación es la siguiente: que, si fuera otra sería fea, y que no siendo sino la que es..., tampoco me gusta.*"

Pero argumentemos un poco, y demos lugar, si Diox quiere, a la polémica.

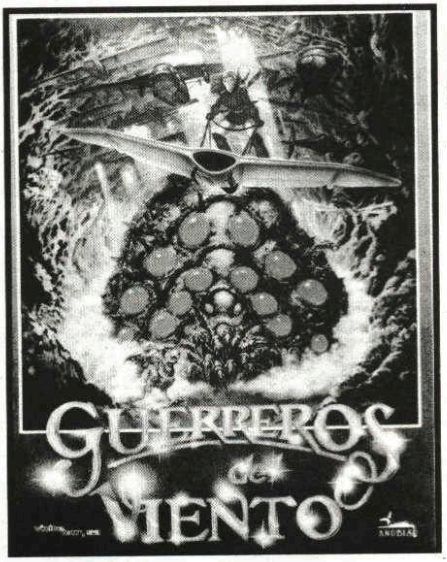
Dentro de un nivel gráfico aceptable se encuentra la obra animada, que apenas es un resumencillo de la más explícita y enrevesada parte principal de la novela gráfica en papel. Si miramos el comic, no veremos tantas bofetadas como estamos acostumbrados ni tonterías, ni deformidades que intenten hacer gracia cada tres viñetas. Hay historia y está bien contada. Lenguaje manga, pero de calidad inusitada.

Hayao Miyazaki mueve la historia con presteza y elegancia en ambos formatos, manteniendo siempre un interés, aunque en ocasiones sea sólo por la mera belleza plástica de sus composiciones. En cuanto al mensaje aportado, es sin duda esperanzador acerca de esos momentos en los que, incluso cuando todo está perdido y parece que no queda esperanza, alguien vestido de azul y dorado puede sacarnos las castañas del fuego.

Preocupación por la ecología, por la comunicación y algún tinte monárquico poco comprensible para mí (¿por qué motivo es la princesa la que ha de salvar al mundo?), llenan de contenido el pastel de **Hayao**. Nausicaä es una obra cuidada como acostumbra a emprender el genial japonés, pero los "contactos" con *Dune* impactan directamente sobre la línea de flotación de su pretendida originalidad. Demasiados rasgos comunes a la obra de **Frank Herbert** arruinan, para mi gusto, un trabajo bien hecho.

El final es una especie de hermanamiento con los bichos grandes, pero queda como un pegote comercial para hacer más de lo mismo, aún siendo parte clave de la historia como culminación de la profecía.

El planteamiento de la vida de Nausicaä, que se debate entre si su vida será propia de una estadista sedentaria como su padre o aventurera como la de su tío, ofrece, desde el principio, tiempo para ahondar en un personaje que se difumina en un historia con mensaje. Son detalles que merece tener en cuenta, y que dejan un agridulce sabor de boca. Lástima que sea un plagio, porque podría haber sido una obra maestra. Claro que los habrá que no quieran oírlo y que no les importe que otro escribiese lo mismo antes...



«Lo que una vez fue una enorme y floreciente civilización industral ha desaparecido en la oscura inmensidad del tiempo. La tierra fue cubierta por bosques de gigantescos hongos que exhalan un miasma venenoso denominado el Mar de la Corrupción»

• • •

Porco Rosso
un manga de altos vuelos
Imagínate un manga dibujado por un genio: Hayao Miyazaki.
Con un guión excelente. Lleno de aventuras, humor y amor, a todo color.
Si te gustan los mangas, este te va a volver loco. Vuela a por él.
Porco Rosso 1
Porco Rosso 2
Porco Rosso 3
Porco Rosso 4
HAYAO MIYAZAKI
Glénat
Glénat
Fuera de lo común.

DALE, DALE AL BOTONCITO

Por **Sergio Benet**

Toriyama es algo así como un Diox. Y Son Goku su profeta, y Arale la virgen María. Todo un logro, una auténtica revolución, algo celestial. Pero no confundirse, porque *Dragon Ball* o el *Dr. Slump*, no eran algo; eran alguien...

Akira Toriyama, auténtico mangaka de pro y creador de la saga que más gritos y fiebres ha creado, vuelve ahora a la carga con su última creación o contribución para el mundo de los video-juegos, un caramelito de turrón que se deshace en tu consola, *Crono Trigger*.

Todo el juego se desarrolla en el típico estilo de picado que en su día hizo grande al *Legend Of Zelda* o al *Secret of Mana*, pero reestructurando profundamente el ambiente lúdico.

Me explico. Mientras que en otros programas de esta ralea, véanse los anteriores, el asunto era encontrar el objeto, la palanca o al malo determinado para poder avanzar, en este magno cartucho, la acción se desarrolla con un cariz muy distinto, ya que gozamos de una total libertad a la hora de actuar o movernos, y eso ya es de agradecer.

Por otra parte, señores, no desdeñemos la impronta que este semidiós, **Toriyama**, propina a todas y cada una de sus series e ideas, que lo hacen casi real, plausible, sustancial. Es cierto pues, que tan importante como unos buenos gráficos, que posee, o una gran música, que también, es el espíritu, y este juego, aunque está en japonés y no se entiende en absoluto, lo tiene.

Así pues: en general, el video juego es correcto, y los aspectos técnicos, incluso destacables. La música es buena, y los gráficos y las escasas animaciones, fluidas y bonitas. El control del personaje adecuado y la dificultad aguda. Por todo esto y mucho mas le pondremos un magno tres.

Continuemos amiguitos

Hay ciertos juegos, en los que la trepidante acción, te hace saltar de la silla, entonces, una gota de sudor recorre lentamente tu frente, tus glándulas suprarrenales segregan adrenalina que atraviesa tus venas como si una sustancia vítrea caminara por tu organismo; tus músculos se tensan y, de pronto, gritas "*tú eres mi enemigo*". Pues bien: enlazando con lo anteriormente vertido, hablemos de dos programas en los que no pasa eso, *Art of Fighting* y *Art of Fighting II*.

No sé cuantas veces habré dicho que a mí los programas comparsa me tocan las narices. Pues, hala, más de eso, caballeros...

ART OF FIGHTING

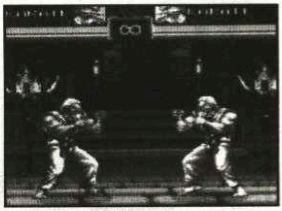
SNK, se veía hundida y superada por un aluvión de juegos de lucha que superaban ampliamente a sus endebles y fallidos *Fatal Fury* o *World Heroes*, con el agua al cuello, por una NEO GEO que, por su abusivo precio, no había vendido lo esperado, se vio en el irremediable deber de hacer algo nuevo, original. Y así es como hizo su primer juego de lucha decente, el *Art of Fighting*. Eso estaba bien, era lo mismo, pero no, suplía a los juegos de lucha de temática *SFII* sin ser igual a ellos, y gustó a todo el mundo.

No es de extrañar, la apuesta de SNK se encaminó hacia una mayor espectacularidad en los golpes, en nuevas rutinas de lucha y en algo inédito para ellos, en la creación de personajes con carácter y personalidad.

No obstante, no todo iba a ser así de fácil. Imprimir a unos golpes especiales espectacularidad está muy bien, pero ya estamos en el problema de siempre. Efectivamente la dificultad, tanto de realización como de ubicación. Y eso solo en los rayitos, porque luego se ponía duro de verdad.

En general nos encontramos ante un programa decente, que sintetiza los conceptos de lucha normales y los aplica en un contexto especial con relativo éxito, con unos gráficos grandes, grandes de verdad, y con detallitos monos, como el vanagloriado zoom, músicas chulas y golpes realmente espectaculares. Si te digo la verdad, a mí no me gusta.

Tras esto y pese a mi idiosincrasia consolera, que fagocita y destruye cualquier intento de objetividad, no tengo por menos que puntuar con un dos, aunque probablemente se merezca más, ya he dicho que no me gusta.

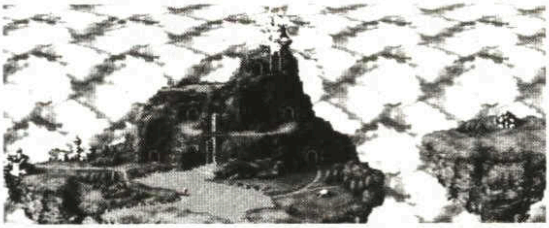


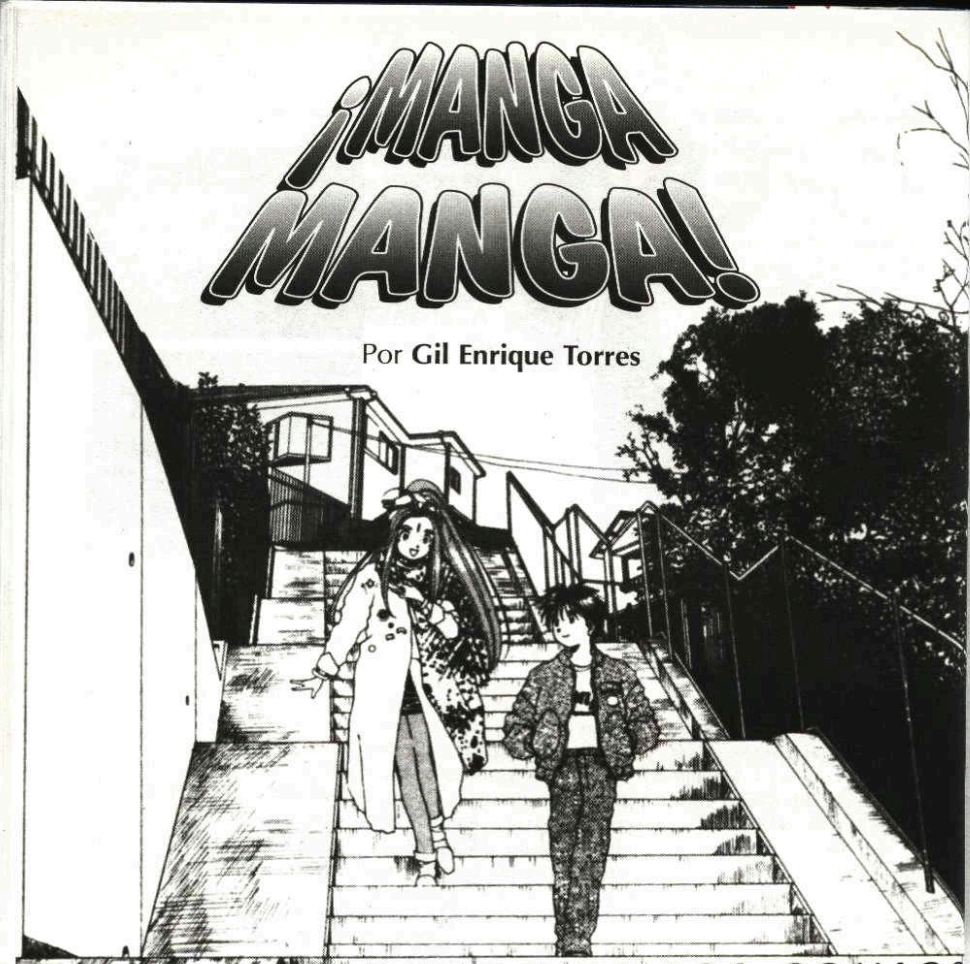
ART OF FIGHTING II

Si es que es lo que yo digo, vista una, vistas todas.

Efectivamente, la secuela fue lo esperado y eso a lo que SNK nos tiene tan acostumbrados, más de lo mismo con más de todo. Tras el relativo éxito de *Art of Fighting*, a los programadores de esta casa se les hizo la picha un lío. Había que hacer una secuela, máximo exponente de la casa, oséase que el listón estaba realmente alto. Pues nada, se hizo lo que se esperaba, lo mismo con olivitas. Se cambió un poco el aspecto general, golpes, trajes, bonus, decorados, y se añadieron personajes nuevos. Cuantas veces habré visto yo eso. El resultado fue el *Art of Fighting II*, pues eso, otra vez igual. Puntuando, pues este aún me gusta menos, un uno.

Triste pero cierto, vaticino el final otro mes más. Y ánimo que el verano, joder, ya casi está aquí.





¡MANGA MANGA!

Por **Gil Enrique Torres**

EL MUNDO DE LOS COMICS JAPONESES

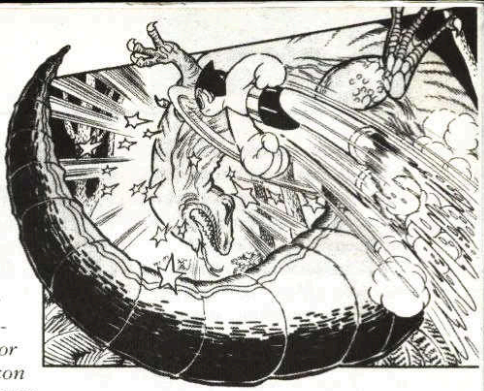
Cuando un aficionado al manga quiere saber más sobre el tema puede acudir a las revistas que hay de diferentes nacionalidades e informarse sobre las series que están de moda, aquellos nuevos títulos que aparecen o lo que hace tal autor. Pero para ahondar más lo tiene muy, muy difícil...

Que yo sepa, sólo existen dos libros especializados en manga en lengua no japonesa, exponiendo su evolución y presente, siendo uno de ellos *Manga! Manga! The World of Japanese Comics*, y posiblemente el más completo.

NOTAS SOBRE EL AUTOR

El manga en Estados Unidos es un fenómeno que ha cobrado fuerza en los últimos años aunque ya tenía sus aficionados desde tiempo atrás. O al menos, tanto como puede ser el año 1983, en el cual un norteamericano que había vivido durante décadas en Japón, **Frederick L. Schodt** publicó el primer libro occidental sobre manga. Escritor, traductor e intérprete, es autor de más libros alrededor del comic japonés, como *Japan Mecatronics* y *Coming Robotopia*, incluidos en *Inside the Robot Kingdom* (*Dentro del Mundo de los Robots*).

Según el autor, así nació el célebre mamotreto: *"La idea de escribir este libro tuvo su génesis en 1970, cuando intentaba aprender japonés en una universidad de Tokio.*



Mientras que yo tenía delante un libro de texto para extranjeros mis amigos nipones leían gigantescos tomos de comics. Cuando cogí uno por primera vez, con mi japonés apenas sabía lo que decían pero gracias a los dibujos pude encontrar algo de sentido a la trama. Recuerdo una historia sobre un samurai que atravesaba el salvaje oeste americano; la mezcla de valores japoneses y americanos era accesible e intrigante, y así quedé enganchado."

Así, años más tarde surgió este libro. Debido a sus conocimientos de la vida nipona y su historia, **Schodt** va introduciendo primero el concepto de manga, tal y como se entiende en Japón: su papel en la sociedad. Este apartado tiene el nombre de *Mil Millones de Mangas*. Es una presentación del tema en cuestión que analiza el manga materialmente, su disposición de viñetas, características gráficas y onomatopeyas.

¿Por qué el comic es tan popular en Japón? Esto se debe a la personalidad japonesa y a su cultura, que da lugar a un fenómeno que hasta posee su propio santuario budista.

MIL AÑOS DE MANGA

O más o menos según los estudios de algunos historiadores. Tras el comentario general, ahora **Schodt** hace un recorrido histórico en busca de sus orígenes; al siglo XII. Quizás en los rollos con escenas pintadas de animales que tenían comportamientos humanos ("Chojugica") y demás rollos relativos a la vida e impresiones cotidianas de la época. Otro paso fueron las escenas humorísticas "zenzenga" de mediados del siglo XVII, pero es en el siglo XIX cuando se desarrolla fuertemente el comic japonés como tal; tanto a través de las tradicionales caricaturas a una viñeta como con la nueva concepción occidental de comic.

Pronto, revistas de historietas satíricas e incluso críticas con el gobierno, nacen en el Japón Meiji, con títulos como *The Japan Punch*, *Tobae* o *Marumaru Chimbun*. Al llegar al siglo XX la influencia occidental es superior y hacia este estilo se decanta el manga. Ya especificado entre adulto e infantil, se empiezan a reflejar las inquietudes sociales y políticas del momento pero las autoridades militares del Japón de los años Veinte ahogaron la creatividad de los artistas y usaron el tebeo nipón con fines propagandísticos hasta la primera mitad de los años Cuarenta.

Tras la guerra, el manga se va acercando al público, que encuentra así un entretenimiento barato y se produce un profundo cambio. Un jo-

ven estudiante de medicina llamado **Osamu Tezuka** comienza a publicar sus primeras obras que significaron un éxito sin precedentes.

Rápidamente niños y niñas de todo el país quieren comics de **Tezuka** o algo que se les pareciese, comenzando a surgir publicaciones e imitadores. Pero también hubo autores que buscaron otros géneros distintos y algo más: los jóvenes que habían crecido con el manga querían seguir leyéndolos de adultos, con lo cual emergió el manga de temática adulta, más fuerte, realista y profundo, como el "gekiga". A partir de la década de los Sesenta, la industria del manga se ha convertido en un fenómeno de masas y un negocio que tiene millones de lectores con gran cantidad de autores a su disposición.

Dentro de *El Espíritu de Japón* se analiza el género que más se identifica con la forma de ser japonesa, una esencia que puede sentirse en los tebeos de samurais. Ese tradicional espíritu marcial "bushido" que ha imperado en Japón en los últimos cuatrocientos años. Aquí se expresa con toda su crudeza, entrega total, estoicismo y renuncia a los intereses propios por un propósito superior. Los primeros héroes-samurais eran buenos, fuertes y defensores de la justicia, más con el tiempo, este tipo de historias han evolucionado hacia contenidos como el sexo, la violencia y la filosofía, reflexionando en sus viñetas acerca de la condición humana. Igualmente enfocados, los manga de género bélico aparecidos tras la II Guerra Mundial, cuestionando muchos el código ético militar japonés ("bushido").

Donde sí ha quedado fielmente impreso el código de honor y la entrega del japonés es en el género deportivo. Sus protagonistas no son humanos corrientes: se entrenan de una forma durísima y a veces inhumana; compiten hasta más allá de sus fuerzas y no dudan en sacrificar algo de ellos para lograr lo que quieren, negando para sí la palabra derrota.

Un clima muy distinto el de *Flores y Sueños*, el apartado dedicado al "shojo manga". Su aparición a principios de los Cincuenta representó algo más que un nuevo estilo de comic. Las mujeres niponas deseaban su propio estilo de comic, el cual fue inicialmente planteado por hombres, como **Osamu Tezuka** y su *Ribbon Khisi* (en España conocido como *Las Aventuras de Choppy y la Princesa*, que instaló a partir de esta obra el esquema básico del dibujo y temática para todo el género.

Los rostros bellísimos y grandes ojos son parte del soporte gráfico de unas historias hechas pensando en la desencadenamiento de los sentimientos; sus protagonistas están determinados al amor -su amor- y es la auténtica razón de su existencia. El "shojo" evoluciona hacia esquemas y tramas más complicadas, con historias de homosexuales, romances prohibidos y complejos en los que el sexo es una base más de la historia.

EL ANIMAL ECONÓMICO EN EL TRABAJO Y EN EL JUEGO

Un interesantísimo apartado que es un clara muestra de lo incluido que en la vida japonesa está el manga. Por una parte, la apología del trabajo que se hace en Japón, sobre todo del trabajo artesanal ha condicionado la aparición de un género impensable en el comic occidental, el de

las viñetas que se centran en un oficio. Son epopeyas de aprendices que, por una razón dramática, desean convertirse en el mejor profesional de un oficio como el de carpintero o cocinero.

Los típicos empleados japoneses, bien vestidos, serios y obedientes muestran la idea que de sí mismos tienen, irónica, con frecuentes toques sexuales y realistas y dibujados con un estilo extremadamente sobrio, en eterna caricatura.

Pero por otra parte existe el género dedicado a los entretenimientos de los trabajadores, normalmente apuestas y juegos de azar. El más popular es el "Mah-Jongg", un juego en el que la fortuna y la destreza juegan a partes iguales. Este juego tiene para ellos un aura mística que junto a su tensión y especial dedicación apasiona a millones de jugadores.

En estos comics aparecen misteriosos asesinatos, historias de amor, fantásticos relatos eróticos o comedias, siempre alrededor de una mesa de "Mah-Jongg".

REGULACIÓN CONTRA FANTASÍA

Una polémica que se mantiene en todos los países que producen o consumen el llamado noveno arte y en la que Japón está también inmerso.

Los mangakas más radicales atacan y ponen a prueba los códigos sociales y morales

que rigen el país, abriéndose hacia nuevas tendencias y modelos, como el surrealismo. La violencia y el realismo son dos constantes en el comic para adultos, que pronto se trasladaron al comic para niños.

La reacción de la censura oficial (PTA) fue dura y radical, y aunque no pudo evitar algunos títulos, ha establecido un control férreo basado en la aplicación de leyes en contra del material obsceno, existente en el código penal japonés al cual ayuda la policía local para presionar a los editores y cumplir ordenanzas.

El sexo y la violencia han estado siempre presentes en los antecedentes del manga y eran aceptados socialmente, pero cuando aparecieron los primeros atisbos de sexualidad en el cine o el comic moderno, estalló el escándalo. Según los propios autores, en un país donde la violencia está completamente controlada por las propias personas, aquello que se pueda ver en un comic no puede suscitar ninguna intención en el lector, puesto que no se corresponde con el entorno.

En cuanto al problema del sexo, los lectores habituales de manga erótico, o son jóvenes estudiantes de "high school" o simples curiosos de saber algo más sobre el sexo contrario. Pese a todo, las mutilaciones de los dibujos están a la orden del día y los artistas eróticos mantienen una continua lucha por hacer sus dibujos de modo que no puedan ser censurados.

LA INDUSTRIA DEL COMIC

Con este apartado, el autor echa una mirada al complejo mundo que existe detrás de cada manga. Los mangakas son presa de su trabajo y de su éxito. Los dibujantes pueden llegar a ser incluso recluidos en sus estudios, si es que así cumplen con su trabajo, aunque al contrario de lo que se puede pensar, la relación entre editor-artista es mucho más fluida y agradable de lo que en occidente se plantea.

Los dibujantes precisan de un equipo que les ayude en la casi inhumana tarea de dibujar casi trescientas páginas mensuales, si se tiene cierto éxito; así como guionistas que aligeren el trabajo de hacer historias. El mundo de la historieta está plagado de nuevos autores que vienen y desaparecen, así como las edi-

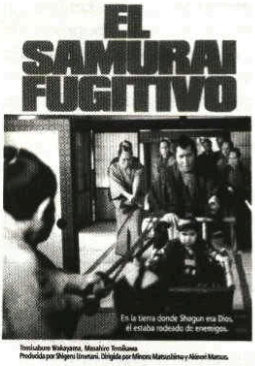
toriales, pues salvo los gigantes, que tienen el monopolio del campo infantil, las pequeñas editoriales intentan tan solo sobrevivir. Y es que el comic es un negocio que da beneficios billonarios, primero por las ventas de revistas y recopilaciones en tomos, y después por el merchandinsing, juguetes, papel de escribir, ropa, dulces... Y como culminación del proceso y muy rentable, los dibujos animados.

EL FUTURO

Tras la revisión general de los principales aspectos del manga, **Schodt** finaliza con una reflexión sobre lo que puede acontecer con el comic nipón. Plenamente aceptado, a los muchos géneros que abarca, hay que añadirle los continuos experimentos editoriales que se hacen. Mas su éxito conlleva un problema, y es su propia degradación. Si los jóvenes autores quieren publicar, han de imitar las tendencias que son populares, con lo que no llegan nunca a desarrollar su verdadero estilo, lo cual acaba por llevar a una crisis de ideas y por consiguiente, de calidad.

¿Primero Japón, después el mundo? Una idea que se plantea pero que al analizarla tiene un gran obstáculo: la diferencia cultural entre Oriente y Occidente, tanto a nivel de lectura, como de gestos y reacciones, incomprensibles de un hemisferio a otro. Ha habido comics japoneses publicados en Estados Unidos y Europa, pero ha sido en estos últimos años, a través de la televisión, cuando, indirectamente, ha traspasado el manga sus fronteras.

Según el autor, el manga que se publicará en el extranjero será solo de algunos clásicos y aquellas historias hechas pensando en los gustos occidentales, aunque en los años por venir, los juguetes, la animación, los libros de diseños y los video-juegos pueden dar un reflejo en Estados Unidos y Europa de la enorme sombra de la cultura japonesa del comic. Esto lo afirmaba **Frederick L. Schodt** en 1986, y con el paso de los



años se ha ido confirmando pues, al menos en cuanto a España, es una fiel descripción de la situación actual. Puede que la cultura de este medio en su país de origen llegue de un modo más profundo o se quede en sus actuales límites. Eso habrá que verlo.

Finaliza el libro con una selección de páginas de cuatro significativos autores, diferentes entre sí, que pueden dar una idea de todo lo expuesto: Fénix de **O. Tezuka**; *El Fantasma Guerrero* de **Leiji Matsumoto**; *La Rosa de Versalles* de **Ryoko Ikeda** y *Barefoot Gen*, de **Kenji Nakazawa**.

El mismo es una amplísima y efectiva mirada de todo lo que es el manga. Lo expuesto en este artículo no son más que brevísimos apuntes de lo que en él se explica y que, a mi entender, bastan para alcanzar un conocimiento general, por encima de los tópicos de una vasta tradición cultural alrededor del comic, como es la japonesa, con abundantes particularidades, defectos y virtudes, pero un fenómeno único en el mundo entero.

Venus Japan

Por Zaruko

Por fin, la sección más caliente de *Kabuki*, dedicada en cuerpo y alma a todos vosotros, mis pequeños cómplices.

Para todos los que disfrutamos contemplando esos dulces rostros virginales que mezclan placer y dolor...

En estas páginas comentaremos todo aquello relacionado con el manga erótico, sí, ya sabéis, esos tebeitos que adquiríis furtivamente y que cada vez más, ocupan un mayor espacio en vuestras estanterías.

¿Quién no ha deseado alguna vez, tener la oportunidad de mirar debajo de las falditas de la Guerrero Luna e imaginar que no llevan nada que proteja su lindo sexo...

...O la bella Madoka Ayukawa con su vestidito de colegiala masturbándose y... gimiendo desenfrenadamente.

Todos hemos sufrido en silencio, las más húmedas fantasías de nuestras series favoritas...

En esta sección daremos rienda suelta a vuestras sugerencias, al igual que os pedimos que nos hagáis llegar esos dibujillos que no le enseñáis a la mamá o a la abuelita.

En nuestro país empiezan a publicarse algunas colecciones ya sobradamente conocidas por los aficionados (*Angel, Miss 130, Visionary,* etc.) pero no las suficientes, ya que en otros países (Italia principalmente) las publicaciones de manga erótico son muy superiores.

Esperemos que cunda el ejemplo, y que de manera inmediata, todos podamos disfrutar de series que por ahora solo conocemos en su edición original, aún así, no podemos quejarnos, pues GLÉNAT ESPAÑA va a editar (si no lo está haciendo ya) un auténtico bombazo: *Vanity Angel* de **Kaori Asano**, editada en los USA por ANTARCTIC PRESS. Esperemos que esto dé pie a la edición de otros títulos de esta editorial como el *Bondage Fairies*, muy recomendada para los amantes del sado, el cuero y otras lindezas.

A continuación, paso a comentaros algunos mangas que considero recomendables. Por desgracia, solo se pueden adquirir en versión japo.

Dragon Pink de Itoyoko
FUJIMI COMICS

De ambientación medieval, mezcla elementos fantásticos con una linda gatita que se las tiene y se las desea con virulentos monstruos de aspecto falócrata.

Kirara de Yui Toshiki
YOUNG JUMP COMICS

Una bella fantasma pondrá en más de una situación incómoda al protagonista de esta historia. **Toshiki** es una referencia obligada para todo buen aficionado.

Dangerous Gals de Yohkei Kozoh
X COMICS

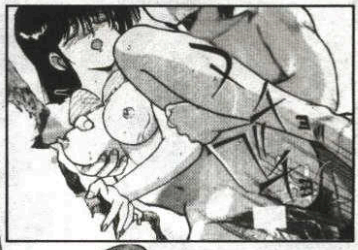
Otra historia de corte fantástico. En esta ocasión la protagonista se verá constantemente asediada y violada viñeta tras viñeta, por todo tipo de bichejos. Sexo duro y flujos vaginales a mansalva.

Bouken Shitemo ilkoro de Nonki
Miyas
COMIC BURGER

Las desventuras de un joven de aspecto enclenque pero de grandes atributos sexuales dentro del mundillo del cine X. Humor y sexo. Divertido.

Hohkago Dokkin Date de Toshiro Mosisawa
F. S. C. BUNKO

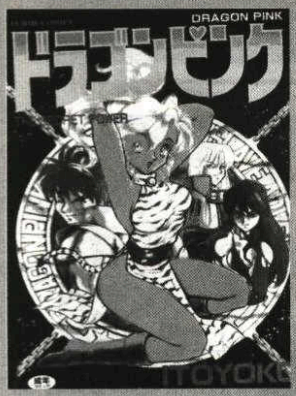
Todo un best-seller de los bunkas, la versión erótica de *Orange Road* que todo aficionado ha de conocer. Ideal para regalo de cumpleaños.



Gakkyu lady Chiko Chan de Izumi Kimuraya
FUJIMI COMICS

Enfermeras, intrépidas reporteras, Madames envueltas en cuero y heroínas de pacotilla, todo ello dibujado por **Kimuraya**, uno de mis dibujantes favoritos, este no es un manga totalmente erótico, pero gustará a los amantes del género.

Bueno, esto es todo lo que se daba. Os espero el mes que viene. No falléis.



¡¡En Próximos números más *Venus Japan*, aquí va una muestra!!

¡¡¡SALUDOS TERRICOLAS!!!

LA INVASION HA COMENZADO

ROBBY

COMICS
MANGA
-EROTICO
MAGIC
JUEGOS DE ROL
CINE
-FANTASTICO
-TERROR / SF
REVISTAS Y LIBROS DE IMPORTACION

LA TIENDA MAS PSICOTRONICA

C/DERECHOS,3 (junto a la Plaza Redonda).
Tlf.: (96) 3922819
Valencia 46001

Y RECORDAD... ¡¡¡VIGILAD EL CIELO!!!

CIUDADANO KAMEN

Por **Antonio Busquets**

Queridos niños manga -je, je, ¿a qué molesta?, pues uno lleva años aguantando lo de especialista <u>únicamente</u> en cine fantástico-, esta, vuestra magna publicación que tan acertadamente dirige Jorge-san, no se duerme en los laureles (si, si laureles, ¿qué os creíais?) y a partir de este mismo número sufrirá diversos cambios que revolucionarán el panorama editorial nacional en lo referente a las publicaciones sobre manga. Además de la supercalifragilisticoespialidosa maquetación que lucimos hoy mismo (¿adivináis quién la ha hecho?), Kabuki sigue rompiendo esquemas y fronteras, recogiendo nuevos y frondosos aspectos de la cultura japonesa. Ya se ha podido disfrutar del "pequeño" avance de Venus Japan (pronto, más erotismo) y otras firmas y secciones se añadirán en nuestro número cinco.

Aquí, en *Ciudadano Kamen* se ofrecerá una visión general de lo que el cine de ficción (sobre todo) japonés (y aledaños) ha dicho en su pasado o proyecta ahora en sus pantallas. De Bioman a Spectreman (¿quién recuerda *Spectreman II contra Zeron y Medron*) pasando por la reciente *Yamato Takeru*. De *Go Rangers* a los *Mighty Morphing Power Rangers* (si, si, ellos... El Poder se Acerca). De *Mazinguer Z-El Robot de las Estrellas*, al incomparable Godzilla, que hace los honores de inaugurar estas páginas. Y, por supuesto, la heroica, increible e inigualable familia de Ultraman. Todo ello con el permiso de Jorge-sama y, por supuesto, si Diox quiere.

En los últimos meses STRONG VIDEO nos ha sosprendido favorablemente con la edición en castellano de dos títulos de uno de los mitos más importantes del cine fantástico, un verdadero icono de la cultura popular japo. Hablamos de Godzilla, de quien apenas hemos tenido en su día (1960-70) algunos títulos editados y estrenados en castellano (*El Hijo de Godzilla, Galien...*) y, desde hace bastantes años, con la salvedad del renovador *Godzilla 1985* (que se ha llegado a proyectar incluso dos veces en nuestra televisión), debíamos servirnos de las tradicionales copias americanas para conocer quienes eran los actuales contrincantes de Gojira (Biolante, Meka Gojira...).

Su 18ª aparición tiene lugar en la lograda *Godzilla Versus King Ghidorah* dirigida por **Kazuki Omori** una estupenda, aunque una trama algo aburrida y repetitiva -como suele suceder en casi todos los títulos de la saga-, perdonado por el encanto de los personajes y la ingenuidad de las situaciones, en la que predomina un aroma futurista, aunque no se olvidan de los obligados y tradicionales combates a duo (*yo voy a por ti porque me pisastes el rabo, tu vas a por mi porque aplasté tu casa de muñecas... nos encontramos en medio de Tokio, nos damos de puñetazos y algún que otro rayo y así mosquea-*

mos a unos cuantos amarillos), incluyendo varios y algo confusos viajes por el tiempo, unos alienígenas del futuro y un androide a lo T2.

Hablamos de una producción que se estrenaba en su pais natal en diciembre del 91, por lo que se puedan hallar sencillos (la sencillez siempre ha hecho presencia en la saga del saurio radioactivo) pero efectivos efectos especiales que, sin embargo, nos retrotraen al nostálgico pasado del gigantesco bichejo. ¡¡!Como si no hubiesen pasado estos últimos 40 años!!

Lo más predominante de este capítulo (además de dejar abierta la puerta a más títulos en castellano), fue el dar pie a un pequeño pero inútil intento de conformar el origen del reptil, pero aquellos que disfrutan de este film, preferirán los combates con el renovado y ya viejo conocido tricéfalo o la música del inigualable **Akira Ifukube**.

Su continuación, *Godzilla Vs. Mothra* prometía algo que esperábamos todos los aficionados, el regreso del único ser que le ha podido hacer sombra a Godzilla (con permiso, por supuesto, de Gamera, de quien ya hablaremos en otra ocasión). Nos referimos, claro está, del dios volante-benefactor de los humanos- Mothra, surgida en la clásica película *Mosura Tai Gojira* (1964, aqui bautizada como *Godzilla Contra los Monstruos*), con las delicadas y encantadoras Aelinas como diminutas compañeras.

Esta mariposa gigante se ha visto acrecentada ahora gracias a unos nuevos FX (un saludo entrañable a **Eiji Tsuburaya**), y una nueva criatura, Badorah, que hará todavía más complicados los combates a trio, con una historia de tintes ecologistas que casi no interesa a nadie pero divierte a todos. Desde ese inicio a lo Indiana Jones, pasando por el *King Kong* de 1933 (viaje y descubrimiento del huevo gigante) a la bella, dulce y empalagosa melodia de las Aelinas, perdón, de las Cosmos, como aquí las llaman.. Un divertimente asegurado, eso sí, olvidándonos de los risibles villanos y de los terribles diálogos que pujan por destrozar el encanto innato de la historia; y ya una clara huella del nuevo ciclo vital de Gojira, con nuevos villanos y renovadas versiones de viejos conocidos nuestros. Ahora, a por una *gang-monster* por todo lo alto.

Y lo que inició **Inoshiro Honda** en 1954, lo están continuando en la actualidad *Godzilla Vs. Mechagodzilla* y *Godzilla Vs. Space Godzilla*, (sus dos más recientes apariciones en Japón), siempre con permiso de los yanquis (TriStar) que no se ponen de acuerdo en lo referente a su Godzilla particular, pasando de mano a mano; incluso con nuevos comics en el mercado, otros de próxima aparición (con guiones del encantador **Alex Cox** (*Repo-Man, Sid y Nancy, Walker*...), tal y como nos confesaba personalmente en el reciente *Festival de Cinema Jove* en Valencia, tras hablarnos de que también hubo una posibilidad de que firmase una de sus actuales apariciones japonesas).

Habrán nuevas criaturas, mecánicas y animales (Baby Godzilla sigue creciendo),y de nuevo surge nuestra vieja amiga Mothra para calmar los ánimos de los retantes monstruos (¡¡se cumple nuestro deseo!!). Y mucho más... de todo ello hablaremos próximamente en *Ciudadano Kamen*.

Nos vemos.

TRATADO KABUKI

SHONEN MANGAZINE.
Guión y Dibujo: Varios Autores.
Edita PLANETA- DE AGOSTINI COMICS.
550 Ptas. 100 pags.

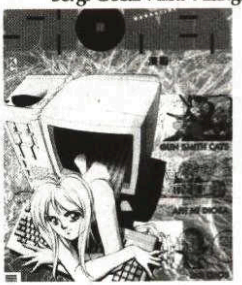
Mira tú por donde, que la primera de las revistas al más puro estilo manga, publicada bajo licencia de KODANSHA se aleja más de lo previsto en sus planteamientos de partida de lo previsto. Y, para sorpresa de propios y extraños, maravilla entre maravillas, el sobresalto es de buen gusto. Las mejoras de esta publicación con respecto a su casi homónima japonesa no se encuentran tanto en una cantidad idónea de publicidad (que se agradece) o en un papel de mejor calidad que la habitual en el país del sol naciente (tampoco es malo), ni siquiera en un número de páginas asequible, sino en la calidad de las series publicadas.

Sí, vale, *Ah, mi Diosa!* tiene un guión muy próximo a *Videogirl Ai*, pero la pedíamos todos y *Gunsmith Cats* no rebosa originalidad, y etc..., pero, habida cuenta de como se las gastan por Tokio, temblores fríos recorrieron mi desconfiada espalda el día que oí que se atreverían con algo así. Me imaginé la guía de teléfonos de Huesca repleta de historias de autores semidesconocidos de dudosa calidad y aún menor interés. Sin embargo los chicos de PLANETA no han dejado escapar por una vez la oportunidad de lucirse, y se levantan una revista en la que, por gustar, creo que gusta hasta el formato. Las páginas grandotas permiten disfrutar de las acertadas elecciones de los chicos de **Antonio Martín**, y de una impecable (o casi) maquetación de **Ruiz** y **Sempere**.

Podemos dar gracias a quien corresponda, y pensar que ya está, que por fin los ansiosos lectores tienen una revista en la que confiar y gastarse la paga de la semana, o bien ejercer de Pepito Grillo, aprovechando la renovada fama de Pinocho, e intentar ayudar a pulir la publicación. Entre los pocos peros que se le pueden encontrar, sin duda el básico es el de la rotulación, algo irregular. Distingan entre *Compiler* y *Hello!*, aparte de confirmar la falta de unidad de estilo, la diferencia de calidades es notable. Tan sólo otro pequeño grano en *Shonen*, la falta de separación entre las historias es una molestia quizás evitable.

Para finalizar, sólo un apunte: no se pierdan los artículos del impagable **Moliné**, que no se cansa de aportar una memoria que, sin él, estaría más perdida que un pulpo en un garaje.

Sergi Oscar Albir i Langa



KAMI SEEDS.
Guión: Carlos Portela.
Dibujos: Fernando Iglesias y Victor Rivas.
Edita CAMALEÓN.
325 Ptas. 36 páginas.

Dragonball es posiblemente la serie (o mejor dicho, el acontecimiento) que permitió la entrada y el boom del manga en este país y la publicación de todas las series ahora queridas y odiadas por los aficionados. Aunque personalmente ni me gusta **Toriyama**, ni *Dragon Ball*, estoy totalmente en contra de pedagogos de pacotilla como **Esther del "moral"** que lanzan calumnias a los cuatro vientos en contra de este fenómeno y los que buscan ansiosamente "cabezas de turco" sobre las que descargar sus rabias y frustraciones.

Y como era de esperar, llegó la parodia: *Dragon Fall*, cuya acogida no se hizo esperar y cuyo éxito salta a la vista (ya veremos cuando publican por estos parajes la parodia erótica de *Sailor Moon* y otras similares de éxito en Japón, habrá que esperar como de costumbre...).

Y de una costilla de *Dragon Fall* nació *Kami Seeds* (algo así como las Semillas de Kami) que pretende homenajear (o fusilar, según se mire) el universo *Dragon Ball*, y que *Kami Seeds* es ante todo un comic para aficionados y cuyo objetivo es (como en todo manga que se precie) entretener al lector y si es posible, divertirle, que se lea de un tirón y que no aburra.

Pero *Kami Seeds* aunque ni moleste, ni irrite, es una broma con poca gracia. Se echa en falta un mayor ingenio y más mala uva, aunque la propuesta no es nada despreciable, podría subir a más, y combatir en su propio terreno a la insoportable monotonía de la serie *Dragon Ball* con una parodia que sacase continuamente a la luz sus defectos. Pero aún está por ver los derroteros que seguirá y si decepcionará o no.

Es interesante pensar si el manga de corte occidental podrá competir en su propio terreno con el japonés, o si de lo contrario está condenado al fracaso simplemente porque se nota que no es oriental y pretende seguir un estilo propio (lo que también lo haría diferente).

Jose Sirgado.

STREET FIGHTER.
LA PELÍCULA: PATETISMO ITINERANTE.

No es que un servidor adolezca de la manía de la crítica destructiva pura, pero tan cierto como que el diamante raya a la tiza, es el hecho de que el cine de acción no bebe nada bueno en estos últimos años de la fuente de la vida que es la creatividad.

Sin nuevas sagas o héroes que muevan a las multitudes adolescentes, las productoras cinéfilas se han visto obligadas a caer de bruces en la política de los clavos ardiendo, y, por decirlo así, el campo de los video-juegos, arde mucho.

Street Fighter, la Película, es pues, sin duda, el máximo exponente de la cultura de la oportunidad, del éxito seguro y de lo plausible que resulta el hecho de que la coyuntura no es productora, sino ideófaga.

Toda la producción, o superproducción, dependiendo de como te lo tomes, pretende recoger en la gran pantalla el espíritu, que en su día, hiciera que los aficionados vitorearan a pleno pulmón los "Sho-Ryu-Ken", o los "Sonic Boom", utilizando contextos, personajes y situaciones del juego original. El resultado, desastre emancipado del video juego por una línea hecha a navaja, se antoja una elucubración lisérgica de un universo paralelo, con poco o nada que ver respecto al original, en el que cambian protagonistas, historias, y realidades.

No hay mas que ver a **Jean Claude Van-Damme** interpretando al segundón por excelencia del video juego, o a Ryu equiparado con Ken. Ante esto, ¿qué he de decir yo? Resaltar el que la puesta en escena es aceptable y que determinados personajes tienen una encarnación buena y acertada cosa que por ser un bien poco común en el todo de la película, es de agradecer.

Levanto pues la mano y reniego de esta bastarda producción que tan solo comparte con el mítico video-juego el majestuoso pero ya apolillado nombre.

Sergio Benet.

Me encantaría hacerle un "blow-job" en la cara a la Cammy. Está buenísima la niña.

Jorge Riera.

LOVE CITY.
Dirige: Koichi Mashita.
Historia Original: Shuho Itabashi.
Edita CARTOONIA
2995 Ptas. 86 minutos.

¿Hemos de pasar por este trago todos los meses? ¿No es la vida lo suficientemente dura? ¿Por qué me pasa esto a mí? ¿No acaba nunca el sufrir? ¿Cómo me van a pagar tantos malos ratos en el cielo? Pues este mes son los chicos de CARTOONIA los candidatos a malvados del mes. Porque editar algo así debería ser delito. De hecho, me atrevería a aventurar que en algún país de Oriente Medio debe estar penado de algún modo vomitar basura semejante.

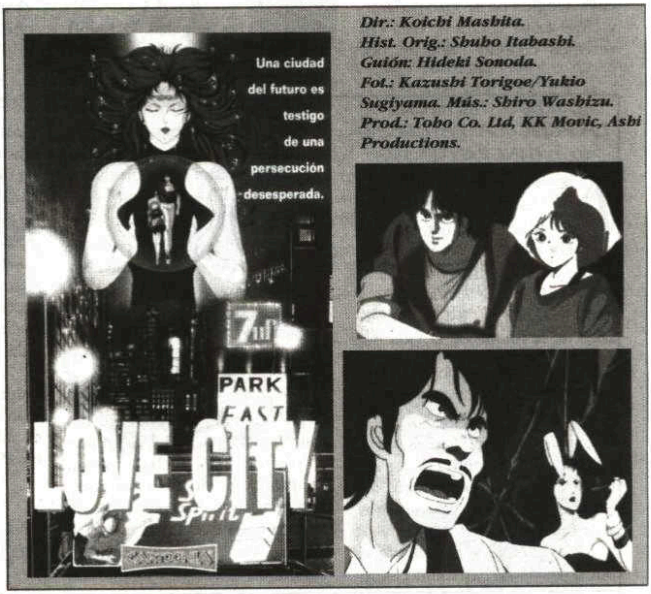
Love City es una obra tratada con un aceptable, incluso correcto nivel gráfico, bonitos colorines y pocos experimentos visuales, digna de cualquier autor de algún calibre. Así, la culpa del desperfecto de casi hora y media de tortura no es totalmente del bueno de **Koichi Masita**. Los principales responsables son, tomen nota, **Shuho Itabashi** e **Hideki Sonoda**, autores de la historia original y guión, respectivamente. Si la inconsistencia de una narración se pudiese medir de algún modo, no cabe duda de que *Love City* quedaría muy cerca de un puesto de honor.

Además de los acostumbrados diálogos asesinos carentes de sentido, encontramos una especial obcecación por no explicar la trama del asunto. No se entiende prácticamente nada, a menos que uno considere el absurdo como pieza clave del cuento futurista y con mensaje aún más incomprensible. No sé si estoy siendo suficientemente explícito.

El asunto es que la pandilla de impresentables nos muestra una serie de peleas y explosiones entre cabezómetros ("headmeters", aquí traducidos como "cabezas contadoras", de hecho, señores con poderes que se miden como en *Dragon Ball*, pero aquí les sale en la frente), que son cyborgs que salen defectuosos y luego tienen hijas que no son hijas pero las matan varias veces, sino clones de hijas y explota todo y una masa protoplásmica muy gorda que casi se come Tokyo y venga a correr detrás de un avión, que casi lo coges, y un sombrero, y una playa, y todo empieza porque nada acaba y agujero en el continuo espacio temporal y yo te quiero y tú a mí, vamos a hacer el amor esta noche los humanos son buenos o los mutantes son buenos, o todos son malos y Diox ya se aclarará al final. ¿Qué? ¿Se han enterado de algo? Me lo imaginaba.

Si encima alguien ha de pagar por ella, mal futuro para CARTOONIA, que esta vez ni siquiera cumple con el tema del doblaje. El despropósito es tan grande que provoca desconcierto, pérdidas de fe en la capacidad de razonamiento propias y humanas. Eso sí, incita a una profunda reflexión sobre lo divino y lo humano, sobre el porqué de que nadie lleve números en la frente o se ponga orejas de conejito y sobre si merece la pena el tiempo gastado por los empleados de TOHO, KK y **Ashi**. Compren, compren, después de todo, tiene acción trepidante, terror en una extraña ciudad de otra dimensión y una persecución desesperada. Que el guión sea un despojo indigno de las imágenes no ha de influirles. Bajen el volumen y olvídense de todo.

Sergi Òscar Albir i Langa.



Una ciudad del futuro es testigo de una persecución desesperada.

Dir.: Koichi Masbita. Hist. Orig.: Sbubo Itabasbi. Guión: Hideki Sonoda. Fot.: Kazushi Torigoe/Yukio Sugiyama. Mús.: Sbiro Wasbizu. Prod.: Tobo Co. Ltd, KK Movic, Asbi Productions.

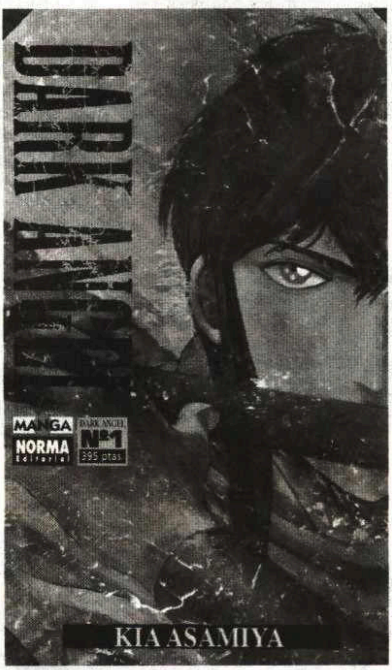
DARK ANGEL

Guión y dibujo: Kia Asamiya.
Edita NORMA.
395 Ptas. 68 pags.

La revelación de **Asamiya** en nuestro país llegó a raíz de la publicación de *Silent Möbius* y la adaptación al comic de la película *Gunbed*, editada en tapa dura. Mucho se ha dicho del brillante estilo de **Asamiya** con referencia a sus fondos, sus diseños y personajes, aunque todo ello se deba a los cerca de catorce ayudantes que integran su estudio. Se comprende al instante que **Asamiya** pueda entregar un trabajo tan elaborado en el plazo previsto.

La obra que nos ocupa, *Dark Angel*, narra las aventuras del gorrión rojo, recién empezadas, con lo cual es de esperar que la serie continúe hasta su conclusión real, ya que lo visto hasta ahora sabe a poco (muy a poco diría yo) y hace pensar que *Dark Angel* debía haber sido editada en un formato de mayor prestigio, ya que lo que se nos muestra en este primer volumen es apenas un "Érase una vez..." que habrá dejado colgado a más de uno, por no hablar de la disminución de las viñetas (el original de la revista *Newtype*, era de mayor tamaño) y el cambio de sentido, etc...

Pero a nivel gráfico, *Dark Angel* está por encima de la media en cuanto a dibujantes de manga se refiere, como era de esperar en un detallista como **Asamiya** (no puede decirse lo mismo de su endeble y pueril argumento). Sabe como llevar una secuencia de acción hasta sus últimas consecuencias y dar la impresión (algo difícil en el manga) de mantener un correcto acabado en todos los proyectos que presenta (ya podéis figuraros porqué). Y una alusión a su portada: desarrollada como un fresco romano y magníficamente coloreada.



Ya veremos como seguirá la serie, que guste o decepciones es cosa suya. Y de los lectores naturalmente.

José Sirgado

CLASICOS DEL MANGA

SANTUARIO.
Guión: Sho Fumimura.
Dibujo: Ryoichi Ikegami.
Edita PLANETA-DE AGOSTINI.
325 Ptas.

El subgénero yakuza, es por excelencia, el tema clave del thriller japonés. Descubierto en Occidente por clásicos cinematográficos como *El Perro Rabioso*, del soberbio **Akira Kurosawa**, *Yakuza* de **Sidney Pollack** o la correcta pero decepcionante *Black Rain* de **Ridley Scott** (no confundir con la obra maestra de **Shoei Imamura**), por no hablar de los desmadres de **Beat Takeshi Kitano** (editado en nuestro país por STRONG VIDEO).

Además, como nota curiosa y si no recuerdo mal, hace tiempo vi en la televisión un documental sobre los yakuza en la que los miembros de un clan "gozaban" con la visión de un telefilme de subgénero yakuza.

Santuario arranca con una idea sobada en los thrillers de antaño (el soborno a un diputado) para ir "in crescendo" hacia aspiraciones más ambiciosas por parte de sus protagonistas, como raíz a toda la mentalidad japonesa imperante (algo que el poeta y escritor **Mishima** quiso llevar hasta sus últimas consecuencias, intentando un golpe de estado cuyo fracaso le llevaría al suicidio). Un tema tan candente en la sociedad japonesa como puede ser la "Cosa Nostra" para Italia o Norteamérica.

Santuario retrata a dos amigos, Hojo y Asami, el primero aspirante a "Don", el segundo a la presidencia japonesa, ambos obsesionados con la idea de

que el Japón es un país de ancianos y que hay que cambiarlo como sea y a costa de lo que sea, y los métodos empleados para ello producen ante todo, escalofríos.

A diferencia del resto de personajes "de una pieza" característico del manga infantil y juvenil, el realismo de *Santuario* muestra una interesante ambigüedad en torno a sus personajes principales, por bienintencionados que sean sus motivos, no dejan de ser criminales. La falsa amabilidad de una conversación que oculta una amenaza o una engañosa calma que explota en cualquier instante dejando tras de sí una atmósfera de tensión.

El dibujo de **Ikegami** y la narrativa de **Fumimura** dan como resultado la impresión de estar presenciando una película dibujada. **Ikegami** es con diferencia el más cinematográfico de los dibujantes japoneses actuales (**Tim Burton** casi dirigió su *Mai* y **Brian Yuzna** piensa adaptar su *Criying Freeman*), pero su brillante dibujo contrasta con el pobre acabado de sus viñetas (probablemente el maldito horario de entregas).

La repetición de dibujos, variando el tamaño y la posición a fin de ahorrar tiempo, lo que recuerda más a un "collage" que a lo que definimos por comic, lo que habrá irritado a muchos de sus lectores. Una obsesión casi mística en torno a sus dos personajes principales que llega por momentos a exasperar, el nulo cuidado de algunos fondos, que suelen quedar blancos por la probable razón que ya hemos expuesto anteriormente, y una tendencia a posturitas y gestos deudores de un "spot" publicitario como fumar continuamente, más cercano a un anuncio de "Lucky Strike" que a una cierta ambientación de thriller.

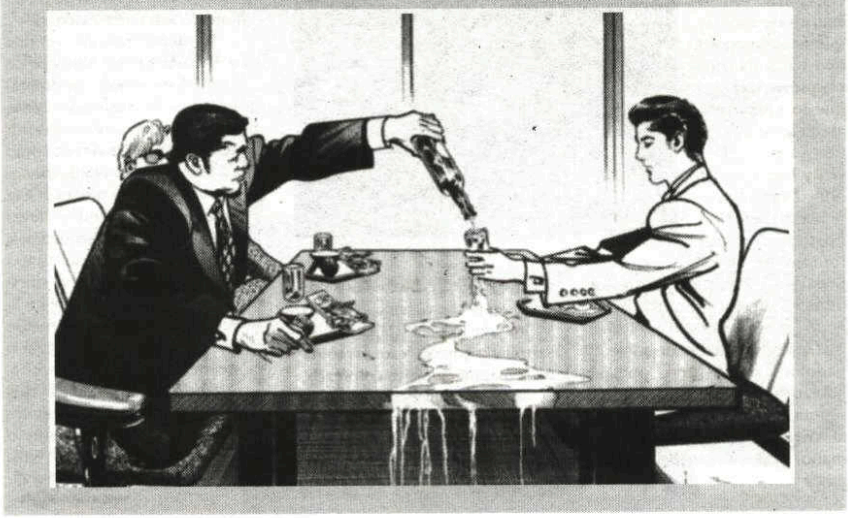
Pero pese a todo esto, *Santuario* funciona y atrapa en su desarrollo. Tiene personajes tan morbosos y brutales como Mister Tokai, unido a Hojo en una relación amor-odio y tiende a dejarse llevar por instintos más viscerales que de lógica como Hojo, o la Comisario, cuya obsesión por atrapar a este útimo no oculta una atracción sexual hacia su enemigo.

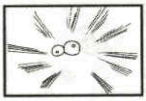
La mirada de dibujante y autor hacia los yakuza peca quizá de ingenua e incluso "comprensiva", lo que provocaría (supongo) un ataque de un sector de la sociedad japonesa que podría acusar al comic de mostrar a los yakuza como salvadores de las creencias niponas, cuando no se trata en realidad más que de una organización criminal tan peligrosa como cualquier otra.

Un comic recomendable que podría haber sido un gran manga de haberse cuidado su guión y presencia un poco más de lo habitual. Una lástima.

Jose Sirgado.

«Santuario narra la historia de dos jóvenes que, juntos, estan determinados a reestructurar el Japón actual. Ellos, que ya han conocido el horror, están descontentos con el materialismo egoísta de la sociedad japonesa contemporánea bajo las reglas de los ancianos»
–Sho Fumimura

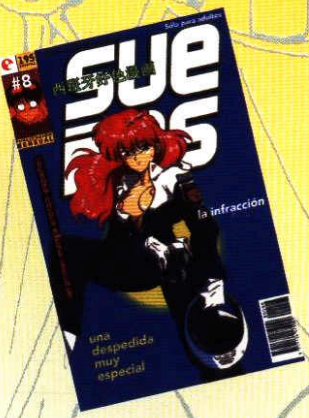




El primer manga erótico español

Lo estabas deseando

convertirá tus sueños en realidad.



Tebeos e Glénat

Cada día, más adeptos.

Torpedo
no falla
ni un
mes
Cada mes,
tienes en tu
kiosco o libre-
ría el comic-book de Torpedo
con 3 historias completas y un relato.
Así puedes disfrutar, sin esperar, la
mejor serie negra que se ha producido
en nuestro país.
Glénat
Fuera de lo común.
00004
8 413042 281009